

2 CD OFFERTS ! La démo de Commandos 3 et le test
Gen4
L'essentiel des jeux PC
Prince of Persia
Le retour en grâce
Call of Duty
Succombez à l'appel du jeu !
Everquest 2
Les premières infos
XIII
Quand la BD s'anime...
Beyond Good & Evil
La nouvelle Lara Croft ?
M 07595 - 170 - F: 5,95 €
Gen4 PC CD-ROM
N° 170 - OCTOBRE 2003
N° 170 • OCTOBRE 2003 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET • www.gen4pc.com
5,95 € • Canada : 11,95 $Can • DOM: 7 € • Belgique : 8 € • Suisse : 14 CHF



Nintendo

CHARGEZ VOS CARTOUCHES !

De tout nouveaux terrains pour mobiliser vos forces terrestres.

De tout nouveaux ennemis à écraser dans les airs.

De toute nouvelles stratégies pour coordonner des campagnes dévastatrices. Et toujours le mode multi-joueurs à 4 pour battre vos adversaires à l'infini.

Prenez le commandement et que la bataille commence.

ADVANCE WARS 2.
Exclusif sur Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP



Politiquement INcorrect...

Guerres. Viols. Massacres. Meurtres. Chômage. Suicides. Violences conjugales. C'était dans le journal ce matin. Hier aussi d'ailleurs. Et ce sera sans doute la même chose demain. Très prochainement, les inondations remplaceront la canicule. Des familles ayant tout perdu seront obligées de dormir dans des gymnases, tandis que le corps du gentil chien reposera au fond de la cave, les poumons remplis d'eau. C'est moche tout ça. Comment y rester insensible ?



Le politiquement correct nous oblige à nous révolter. Dans le même ordre d'idées, il est de bon ton de déclarer que les jeux vidéo sont violents et, du coup, malsains. Quels seront les grands titres de l'actualité, demain dans le journal ? Une tournante, un jeu vidéo violent, un pompier brûlé et, pour terminer sur une note très gaie, l'interview exclusive de Jenifer par Michel Drucker. Ça facilite la digestion, non ?

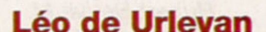


Non, ces magazines manichéens et consensuels ne nous font pas vomir. Tout juste méritent-ils l'indifférence. Pourtant, à cause d'eux, les jeux vidéo font désormais partie des catastrophes naturelles, et le joueur devient asocial. Et alors ? Le mépris que portent les médias sur notre passion ne doit avoir d'égal que notre dédain à leur égard. Restons zen !

Comment en sommes-nous arrivés là ? Le phénomène des jeux vidéo est relativement nouveau, et il fait peur ! Et puis, jouer contribue au bonheur, ne serait-ce qu'éphémère. Et la morale dans laquelle nous baignons nous le rappelle sans cesse : le plaisir, c'est mal. Nous devrions nous sentir coupables. A Gen4, pas du tout ! Désolé, mais on se contrefout des préjugés moraux, et on vous invite à faire de même.



Jouez sans entrave !



Léo de Urlevan



Gen4 Publications
2, rue de Paris
92190 Meudon
Tel : 01.46.90.20.00
Fax : 01.46.90.20.10
Site Internet : www.gen4pc.com

Gérant
Rémy Magnien

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39,90 euros
DOM-TOM et étranger : 70 euros
Service abonnement etanciens numéros
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Gen4 PC est édité par Gen4 Publications (S.A.R.L. au capital de 7 500 euros)
2, rue de Paris - 92190 Meudon
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088
Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.



SOMMAI







TEST

MULTI

SHOPPING

PREVIEW

ACTUALITÉS

EVÉNEMENT

DOSSIER

TESTS

SOLUCES

MULTI

RE

SHOPPING

PREVIEWS

ANNONCES

CARNET DE BORD

npcube



La Bataille du Pacifique. MoH à Pearl Harbor... Banzaï !!!

L'équipe de Medal of Honor, qui vient de sortir un add-on (L'Offensif) alors que 22 anciens membres de son équipe prépare Call of Duty, sortira, courant 2004, La Bataille du Pacifique. Ce jeu vous replongera en plein Pearl Harbor. L'attaque de cette base américaine par l'armée japonaise est l'une des plus cuisantes défaites des Etats-Unis, avec la guerre du Vietnam et la baie des Cochons. Miraculé de cette attaque aussi inattendue que dévastatrice, vous devrez poursuivre l'offensive et tenter de mener à bien toutes vos missions. Le gros avantage de ce titre est qu'il vous fera évoluer dans des décors plus exotiques, les villes européennes sinistrées étant remplacées par des îles (pas vraiment paradisiaques pour le coup) comme Hawaii. Dans son premier opus, Electronic Arts avait marqué les esprits avec le débarquement sur les plages de Normandie. Pourvu que le réalisme et l'intensité de cette scène se retrouvent dans l'attaque de Pearl Harbor.

DATE DE SORTIE : courant 2004



EN CHIFFRES

261

Les personnes poursuivies à titre personnel – une première ! – par la RIAA, syndicat des majors du disque, pour avoir téléchargé et partagé des fichiers MP3.

150 000

C'est, en euros, ce que le RIAA peut réclamer par œuvre partagée.

EN BREF

Thief 3. Pas l'ombre d'un doute !



Dans Thief 3, vous devrez vous méfier de tout. Même de votre ombre ! Elle risque en effet de vous trahir, la lumière étant votre pire ennemie.

Mosquito Combat. Des heures de vol...

Nouvel add-on pour Combat Flight Simulator 3, Mosquito Combat vous permettra de survoler de nouveau l'Europe dans trois campagnes et 400 missions en tout. L'avion mis en exergue dans ce titre est le Mosquito, un appareil british très polyvalent.

Far Cry. Subtil...



Après avoir remporté le titre de meilleur jeu PC à l'ECTS, Ubi Soft et Crytek Studios ont très vite rallié leurs bureaux pour préparer la sortie de son fabuleux FPS. Selon les développeurs, le gameplay sera subtil et séduira plus d'un amateur de ce style de jeu très prisé. Outre des décors aussi exotiques que somptueux, Crytek Studios a planché sur l'intelligence artificielle. La preuve : les ennemis, confortablement installés dans un hélico de combat, n'hésiteront plus à "charger" un mec dans un deltaplane. Malin, n'est-ce pas ?

Runaway. Sortie d'une édition "collector".

Le succès inattendu de Runaway a convaincu Focus de ressortir le jeu dans une édition "Collector". Cette version comprendra le jeu complet, la bande originale, le making-of retraçant les moments forts du développement de ce titre (réalisé par nos amis de Game One) et d'autres surprises de ce genre. Le tout pour la modique somme de 45 euros. De quoi faire patienter les fans avant la sortie de Runaway 2, qui est prévue pour la fin de l'année 2004.



DATE DE SORTIE : disponible

Urban Freestyle Soccer. L'arcade à l'état pur !

Entre un FIFA qui se veut réaliste et un Pro Beach Soccer plus que décevant, les jeux de foot orienté Arcade n'avait pas la part belle sur PC. Acclaim va tenter d'inverser la tendance et, à première vue, il paraît en mesure de le faire. A la fois maniable, spectaculaire et vraiment très fun, Urban Freestyle Soccer s'annonce très prometteur. Reste que la version reçue à la rédac' était très instable. Du coup, on réserve nos passements de jambes et nos jonglages pour le test. Coup d'envoi dans un mois.

DATE DE SORTIE : 3 octobre 2003



Black & White 2. Entre Bien et Mal

A l'image de Star Wars, où les gentils Jedi peuvent être tentés par le côté obscur de la Force, la série Black & White vous laisse le choix entre devenir un dieu bienveillant envers ses fidèles ou, au contraire, animé par la haine. D'après les dires d'Electronic Arts, ce hit en puissance sera riche en améliorations : les créatures peuvent assimiler des stratégies, maîtriser de nouvelles techniques, diriger des armées entières… Et les graphismes se sont bonifiés avec le temps, comme le prouvent ces images.

DATE DE SORTIE : courant 2004

Worms 3D. Un verre, ça va…

Sortez vos antivirus, de nouveaux vers ont fait leur apparition. Pas de soucis, on les connaît, tout du moins leurs ancêtres en 2D. Les fans peuvent dormir tranquilles, la sortie imminente de ce jeu confirmera que l'esprit de la série a été conservé. Certains problèmes de caméras subsistent et empêchent de débusquer facilement les ennemis. Tant mieux : les parties n'en sont que plus prenantes. Les cartes aléatoires, les parties éclairs… Autant de choses qui risquent bien de mettre la rédac' sens dessus dessous d'ici peu de temps !



DATE DE SORTIE : 31 octobre

e.magiciens. L'Asie à l'honneur

Pour la cinquième année, la ville de Valenciennes accueille les e.magiciens. Un rendez-vous incontournable des écoles et des professionnels du monde des jeux vidéo. Au programme des trois jours que dure cet événement : projections de films d'animation, conférences thématiques, expérimentations et témoignages. Cette année, le thème choisi en intéressera plus d'un, puisqu'il s'agit des "Arts numériques du Japon".

DATES : du 26 au 28 novembre 2003



Armez-vous
de la nouvelle extension de
Magic: The Gathering, Mirrodin.

Un nouvel univers très dur qui
dévoile de nouvelles cartes
d'artefact, les Equipements, mais
aussi de nouvelles créatures et
mécaniques de jeu.









Disponible le 03 octobre 2003

Deux Ex 2. La guerre invisible.

Compte tenu du succès rencontré par le premier Deus Ex, il était prévisible de voir débouler une suite. Le premier opus avait été l'un des pionniers dans un genre bâtard, à mi-chemin entre action et jeu de rôle. Invisible War ("la guerre invisible", à savoir le terrorisme) est une véritable tuerie visuelle. Et on peut faire confiance aux petits gars Ion Storm Austin pour nous pondre un scénario prenant et proposer des principes de jeu bien pensés. En attendant une version jouable, laissez-vous imprégner par l'ambiance si particulière de ce titre.

DATE DE SORTIE : novembre 2003



The Entente. Buka a tranché !

L'éditeur russe nous a concocté un jeu de stratégie sur la Grande Guerre, à savoir celle de 14-18. On peut y incarner cinq nations et manœuvrer avec 10 000 unités. Bref, un sacré bordel à l'écran pour les parties en mode Multi ! Les campagnes suivent l'histoire et chaque aspect est vraiment très réaliste. La gestion de vos troupes est simplifiée par des commandes bien pensées. Les fans devraient être au garde-à-vous pour la fin octobre !

DATE DE SORTIE : 31 octobre 2003

Haegemonia : The Solon Heritage. Décollage immédiat !

A la fin du mois, le 22 très exactement, Haegemonia se verra augmenter d'une dizaine de vaisseaux, de nouveaux héros et de maps pour les modes Solo et Multi. Ce magnifique shoot spatial refera donc parler de lui, d'autant que cet add-on lui donne un coup de boost en ce qui concerne le gameplay : meilleure gestion des inventions et des navires, côté tactique plus poussé… "Ignition ! "

DATE DE SORTIE : 22 octobre 2003



Flight Deck 3. Hop ! Sur le Charles-de-Gaulle…

Voici des exercices méconnus des possesseurs de Flight Simulator 2002 : les décollages et atterrissages sur porte-avions. Logique, ce n'est pas une simulation militaire. Grâce à cet add-on, vous pourrez décoller de l'USS George Washington et atterrir. Voilà ce qu'on appelle le catapultage et l'appontage ! Cinq nouveaux appareils sont également de la partie : le F14 Tomcat, le F18, le CH SeaKnight, l'E-2C Hawkeye et le AV-8B II Harrier. Les fous furieux auront bien compris que l'on peut aussi piloter des hélicos. Cette extension est compatible avec FS 2004.

DATE DE SORTIE : disponible

Hidden & Dangerous 2. L'illusion est parfaite

Après un premier opus un peu laborieux, Illusion Softworks a revu sa copie. Enfin un vrai FPS tactique ! La réalisation fait toute la différence : level design impeccable, un gameplay richissime avec de l'infiltration, des différences entre la douzaine de soldats recrutables ainsi qu'une gestion de l'équipement et de la fatigue. Le plus surprenant reste la barre espace ! On passe alors en mode Stratégie avec une vue de dessus, et le temps s'arrête afin de mettre au point sa stratégie. D'où le nom ! Il est ensuite possible de regarder le résultat via les persos, quitte à reprendre la main… On en reparle très prochainement !



DATE DE SORTIE : 4e trimestre 2003

Le Retour du Roi
Créez votre communauté !

Adaptation du film de Peter Jackson, lui-même basé sur la trilogie de Tolkien, Le Retour du Roi mettra le destin de la Terre du Milieu entre vos mains. Ce second jeu mêlant action et aventure vous plongera dans l'univers qui a inspiré de nombreux jeux, et encore bien plus de films. Vous pourrez diriger tous les héros de cette folle histoire : Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Sam et – bien sûr – Frodon. Autre atout de taille concernant cet opus : un mode Coopération vous permettra de créer votre Communauté puis de partir à la découverte de la Terre du Milieu. Epoustouflant !

DATE DE SORTIE : 13 novembre 2003

Ford Racing Evolution.
100 ans, 100 % ?

Faut pas pousser ! Ce n'est pas parce que la marque fête son centenaire qu'on va surnoter le jeu.



D'ici le test, sachez tout de même qu'il prend un bon départ avec ses 32 caisses de légende. Le comportement est assez réaliste, mais vu qu'on ne trouve que des voitures d'exception, ce titre est clairement orienté arcade. Vous serez au volant d'une GT, d'une Mustang Cobra ou autres Thunderbird, Vintage ou plus récente comme la 2002. Rendez-vous au garage le mois prochain pour un essai sur piste !

DATE DE SORTIE : 31 octobre 2003

Paradize Cracked
Mr Anderson !

Dans le futur, CyberBrain, un ordinateur géant, gère le quotidien de l'humanité. Celle-ci passe sa vie à jouer. Du coup, la natalité baisse, la connerie progresse… Vous incarnez un hacker et tentez de remédier à tout ça, comme Néo. Un scénario très intéressant pour un jeu qui pourrait l'être tout autant. Enfin, on l'espère…

DATE DE SORTIE : 31 octobre 2003

TRUE CRIME



La loi de Los Angeles

COURSE-POURSUITE, COMBAT, FUSILLADE... ACTIVISION VOUS IMPOSE UN JEU OÙ LA LOI DU PLUS FORT EST TOUJOURS CELLE DU JOUEUR !

True Crime est un savant cocktail de titres ayant marqué les esprits dès leur sortie. Le premier jeu auquel on pense est, bien sûr, GTA 3, tant les deux se ressemblent graphiquement. Et que dire de la liberté laissée au joueur puisqu'il lui permet – comme le hit de Rock Star – de voler une voiture et d'arpenter la ville comme bon lui semble. En parlant de la ville, celle sur laquelle les développeurs ont jeté leur dévolu est Los Angeles.

Une grande partie de la cité des Anges (et des démons en tout genre) a été reproduite avec soin, avec notamment ses plus célèbres quartiers : Hollywood, Beverly Hills... De ce point de vue-là, The Getaway et Midtown Madness 3 ne tiennent pas la comparaison, eux qui avaient également pour toile de fond une vraie ville, à savoir Londres et Paris.

Si True Crime a marqué les esprits par ses courses-poursuites en voiture, cela n'occulte en rien ses scènes de bastons, directement inspirées du cinéma asiatique. Le système de combat au corps à corps a été peaufiné pour reproduire fidèlement tous les mouvements qui caractérisent les films de John Woo, comme les enchaînements pieds-poings et les projections par exemple. Du grand art !

De plus, tout un arsenal est mis à votre disposition, et l'utilisation du "Bullet

La méthode. Ne jamais faire dans la dentelle, c'est son crédo !

BACKYARD WRESTLING



BackYard Wrestling est une discipline de fous furieux, amateurs de catch et qui s'adonnent à ce sport dans leur jardin. Reste que le spectacle de ce "sport" a été remplacé par le danger que ces mecs prennent, en s'aidant de tout ce qui leur tombe sous la main : pelle, chaise... ou barbecue ! Un titre violent, tourné en dérision par une réalisation façon "talk-show".



Time" rendu célèbre par Max Payne (encore une référence !) vous laissera tout le loisir de l'utiliser. Une possibilité pour le moins appréciable tant les combats seront intenses quand vos ennemis afflueront par dizaines dans l'unique but de vous tuer.

Pour en voir la fin, il vous faudra ingurgiter des litres de café car, outre la vingtaine de missions que vous devrez remplir, plus d'une centaine d'autres vous seront proposées au fil du jeu. Et là où la linéarité en prend encore un coup, c'est que votre façon de jouer et vos actes influeront directement sur le déroulement du scénario. Aucun doute, True Crime : Streets of LA est un titre à surveiller de très près.

Socrates

NBA JAM



NBA Jam, l'un des titres les plus mythiques de la Megadrive, revient sur vos machines, au plus grand plaisir des fans de basket. Pour mémoire, il ne s'agit pas là d'une simulation. Loin de là ! Les rencontres se jouent à deux contre deux. Et en smashant, les joueurs s'envolent à des hauteurs vertigineuses et le ballon s'enflamme dans les moments forts. Chaud time !

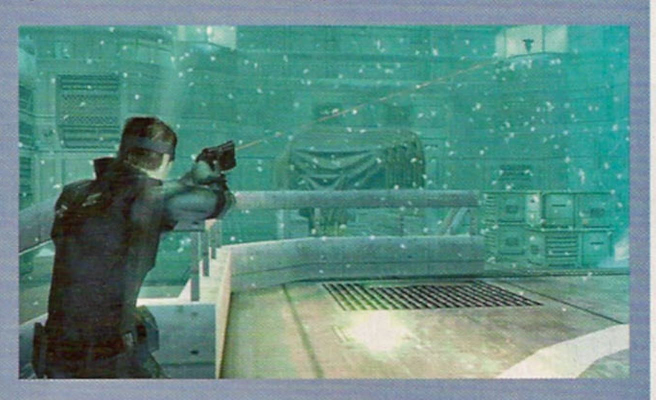


KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC

A chaque mois son jeu Star Wars. Oubliez Luke Skywalker et même la reine Amidala, ce tout nouvel épisode de Star Wars se déroule plus de 4 000 ans avant le premier film de la saga. En ce temps-là, il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine, Jedi et Sith se comptaient par milliers. Mêlant action et jeu de rôle, ce titre vous permettra de visiter sept mondes différents et d'effeuiller un scénario épique comme Lucas les aime tant !

THE TWINS SNAKE

Metal Gear Solid s'attaque à la GameCube. Twin Snakes sera en fait un "remake" du titre original, sorti à l'époque sur la PlayStation, première du nom. Techniquement, le jeu y gagne puisqu'il bénéficie d'une machine plus puissante et d'un savoir-faire accru. Quant au gameplay, de nombreuses améliorations, qui avaient été ajoutées à MGS2, ont été apportées.



COLIN MCRAE 4

Errare Socratum Est. Le mois dernier, Socrates affirmait dans cette rubrique que Colin McRae 4 ne permettait de conduire qu'une Xsara en carrière. Or, toutes les voitures étaient dispos dans ce mode. En guise de punition, le fautif se verra obligé de relire la rubrique Hardware, d'écouter le dernier album de Lara Fabian et de jouer au foot avec Francis Llacer.

PIKMIN 2

Initialement prévu pour la fin de l'année, Pikmin 2 ne sortira finalement qu'au printemps 2004. Enfin, dans le meilleur des cas ! Nintendo estime que quelques mois sont nécessaires avant que le titre, très attendu par les fans du premier sur GameCube, puisse être du même acabit que les autres hits de la marque japonaise, comme les Mario et autres Zelda.



>> BD

Crin blanc
















La sortie du jeu XIII est l'occasion rêvée de se replonger dans l'univers de Vance et Van Hamme. Ou de le découvrir, pourquoi pas ? L'ensemble de l'œuvre comporte une quinzaine de titres et reste une des meilleures BD d'aventure, même si parfois, les auteurs semblent un peu tirer à la ligne. Pour ce qui est de l'histoire, un pêcheur retrouve un homme presque mort sur une plage, blessé par balle à la tête. On parvient à le soigner, mais il a perdu la mémoire. Et pour couronner le tout, d'autres tueurs le prennent en chasse. Mais, grâce à eux, il pourra comprendre qui il est et démêler les pièces d'une machination liée à la mort récente du président. Est-il le tueur ? Une référence...

>> XIII, la BD Pages : environ 50, par album Editions : Dargaud Prix : environ 10 euros, par album

>> CINEMA

Les autres pirates



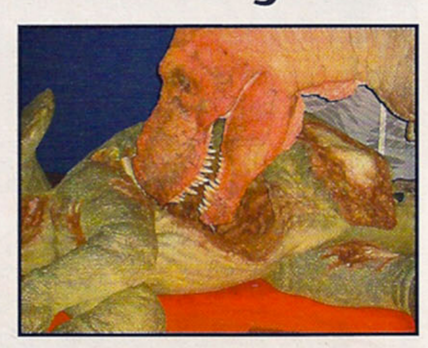
Pirates des Caraïbes est non seulement un jeu, mais aussi un film. Toutefois, sachez que si l'affiche et la jaquette sont les mêmes, il n'y a aucun point commun entre les deux. Ni l'histoire, ni les personnages... Le film, réalisé par Gore Verbinski, met en scène un certain Jack Sparrow, interprété par un Johnny Depp des grands jours. Ce pirate, aussi allumé qu'alcoolique, va tout mettre en œuvre pour récupérer le Black Pearl. Mais ce bateau, qui lui a été volé par son second, est frappé d'une étrange malédiction. Lorsque la lune brille, ses occupants se transforment en morts-vivants. Leur cauchemar ne prendra fin que le jour où ils auront restitué le trésor qu'ils ont dérobé !

>> Pirates des Caraïbes : La Malédiction du Black Pearl
Réalisé par Gore Verbinski Avec : Johnny Depp, Keira Knightley... Date de sortie : actuellement dans les salles

>> EXPO

Saignant, de toute façon

Si vous passez à Londres ces temps-ci, n'hésitez pas à faire un crochet par le National History Museum. En ce moment s'y déroule une expo spectaculaire articulée autour d'une petite question : "T-Rex, Predator or Scavenger ?". Autrement dit, les tyrannosaures furent-ils les redoutables prédateurs que l'on décrit au cinéma ou de vulgaires charognards ? C'est avant tout la taille des bras et le poids de l'animal qui mettent gravement en doute la première possibilité. La question est posée à l'anglaise, alors on a droit à tous les points de vue. L'expo en elle-même se fait très vite, mais c'est avant tout surprenant. Plusieurs automates de T-Rex, grandeur nature, font plutôt pencher la balance pour la nouvelle théorie. Si vous restez sur votre faim, la suite du musée est aussi intéressante : des dizaines de squelettes de dinosaures vous attendent. Et le musée des sciences se trouve juste à côté, ainsi que le Victoria & Albert Museum...



>> "T-Rex, Predator or Scavenger ?" National History Museum South Kensington
Jusqu'au Jusqu'au 3 mai 2004 Entrée : 3,50 £ (soit à peu près 5,50 euros)

LES SIMPSONS (SAISON 3)

Il ne manque que les donuts !!!

Indémodable ! C'est le mot qui nous vient à l'esprit en regardant une nouvelle fois ces épisodes créés en 1992 et 1993 ! Au menu : Homer à l'asile, une parodie de Frankenstein, la naissance de Bart, les prévisions de Lisa au foot et son passage chez les loubardes, le squat d'Otto chez la famille... Bien entendu, tous les épisodes sont tous commentés par Matt Groening lui-même. Un bêtisier, des clips et des bonus cachés sont également inclus.

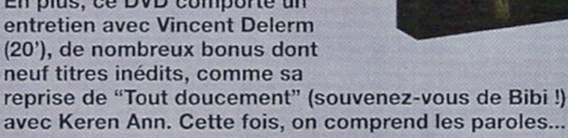


EDITEUR : Fox Pathé Europa **DATE DE SORTIE :** 22 octobre
PRIX : 40 euros environ

VINCENT DELERM

Un soir, boulevard Voltaire...

Vous ne le connaissez pas ? Et pourtant, il gagne vraiment à être connu. Des textes aussi drôles qu'émouvants, un jeu de scène minimaliste mais diablement efficace... En fait, ce concert au Bataclan (90') est un pur moment de bonheur ! En plus, ce DVD comporte un entretien avec Vincent Delerm (20'), de nombreux bonus dont neuf titres inédits, comme sa reprise de "Tout doucement" (souvenez-vous de Bibi !) avec Keren Ann. Cette fois, on comprend les paroles...





EDITEUR : Tôt ou tard **DATE DE SORTIE :** 21 octobre
PRIX : 25 euros environ

COFFRET INDIANA JONES

Le Saint Graal du DVD

Rarement un coffret DVD n'aura suscité un tel engouement. Et pour cause : les films sont mythiques, et les suppléments, inédits et passionnants. Un des héros les plus connus du cinéma arrive, avec son feutre mou, son fouet et sa cicatrice au menton. Il déteste les serpents et les nazis, et vous l'avez certainement tous reconnu. Pas la peine de vous bousculer, il y en aura pour tout le monde : 400 000 coffrets seront en effet mis sur le marché ! Inutile de vous parler des films, nous les avons tous vus et revus. Bien sûr, les copies ont été nettoyées, et le son THX devrait facilement nous faire oublier les vieilles cassettes vidéo. En ce qui concerne les suppléments, c'est du musclé ! Ils se trouvent tous sur le quatrième DVD. Six grands reportages sont au programme : le making-of (pas moins de 25 interviews, des bouts d'essai, des scènes supprimées au montage...), les trucages (morphing, maquettes, peinture sur verre), les faits et la fiction (toute la mythologie sur laquelle s'appuie les films), le son, la musique, la production... D'autres thématiques, et pas des moins intéressantes, sont également à l'affiche. Indy et les femmes, les ennemis d'Indy... Entre autres ! Et puis, un vague truc, concernant Indiana Jones 4...



EDITEUR : Paramount **DATE DE SORTIE :** 4 novembre **PRIX :** 60 euros environ

LES AUTRES SORTIES DVD DE OCTOBRE...

» **PRÊT-À-PORTER** (Robert Altman)	**PRIX :** 10 euros environ	**SORTIE :** 2 octobre
» **DEAD MAN** (Jim Jarmush)	**PRIX :** 20 euros environ	**SORTIE :** 9 octobre
» **CHICAGO** (Rob Marschall)	**PRIX :** 25 euros environ	**SORTIE :** 9 octobre
» **LE ROI LION COLLECTOR** (Roger Allers)	**PRIX :** 27 euros environ	**SORTIE :** 15 octobre
» **X FILES SAISON 7** (Chris Carter)	**PRIX :** 100 euros environ	**SORTIE :** 22 octobre



L'appel de Londres

TOUS LES ANS, ON REPREND LA DIRECTION DE LONDRES POUR ASSISTER À L'ECTS, LE SALON EUROPÉEN DES JEUX VIDÉO. COMME CHAQUE ANNÉE, ON SE DEMANDE SI CETTE MANIFESTATION SERA LA DERNIÈRE, TANT ELLE EST SNOBÉE PAR LES ÉDITEURS. MAIS CETTE FOIS, ILS AVAIENT TOUS RÉPONDU PRÉSENT, ET LEURS JEUX ÉTAIENT PLUS QUE CORRECTS. SEUL BÉMOL : IL N'Y A EU AUCUNE ANNONCE. MAIS ON A PU REVOIR UNREAL TOURNAMENT 2004 ET S.T.A.L.K.E.R. ! UN GRAND MOMENT...



Quel édifice ! Mais toute la surface intérieure n'est pas occupée. Dommage !



Le camion Nintendo. Au moins, le public a apprécié.

Il y a un peu moins de dix ans, l'ECTS était une jeune fille tout à fait "présentable". Mais en 2002, elle avait dû présenter ses papiers pour qu'on la reconnaisse. Alitée, blafarde, plongée dans un coma profond… Seuls deux proches étaient à son chevet : Konami et Arxel Tribe. *"À coup sûr,* se disait-on, *elle ne passera pas l'année."*

Alors ? Morte ? Enterrée ? Pas du tout ! La belle a repris des couleurs. Certes, elle n'a pas retrouvé son teint de jeune fille, et de profondes rides l'ont défigurée. L'une d'elles ressemble même à une balafre : l'E3. Et d'autres ridules se creusent un peu plus chaque année, avec la Games Convention de Leipzig, l'absence totale d'annonces, voire de certains éditeurs.

Un petit lifting s'impose. Changement de date ? Fermeture au public ? Rien de bien méchant, même si, dans le fond, ce serait dommage d'en arriver là. Cela dit, on reste bien loin de la réanimation artificielle qu'elle a dû subir. Semblant ressortir d'une fontaine de jouvence, l'ECTS proposait cette année un menu alléchant, avec 80 % de jeux consoles, pas mal de bons titres (aperçus à l'E3 mais qui ont évolué depuis), et surtout, en déssert, S.T.A.L.K.E.R. et Unreal Tournament 2004.

Nous avions déjà pu juger du potentiel de S.T.A.L.K.E.R., lors d'un voyage en Ukraine. Une impression confirmée à l'E3. Mais cette fois, la bave nous vient aux lèvres. On a une idée bien plus précise de ce jeu (moteur physique incroyable, ambiance pesante…). Décidément, les pays de l'Est sont plus présents que jamais. Et leurs jeux s'affinent et s'affirment.

Concernant UT 2004, le soft d'Atari semble toujours inclure autant de tendresse et d'amour que son prédécesseur. Pour notre plus grand défoulement. Le petit monde des jeux vidéo suit donc son bonhomme de chemin. Cela ne serait-il pas dû à l'absence totale (ou presque) de mondes persistants sur le salon ?

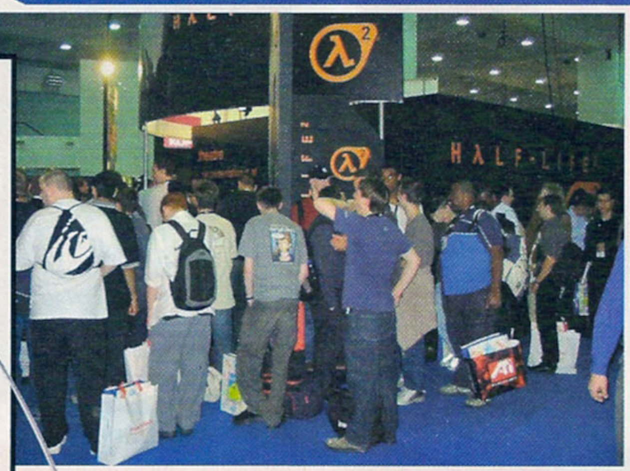
Léo de Urlevan



Un air de déjà-vu. Plusieurs heures d'attente pour voir les vidéos que vous avez pu découvrir dans *Gen4* !

EVENEMENT

ECTS 2003





Beau geste.
La présence de Doug Lombardi sur ce modeste salon européen était vraiment très appréciable. Encore merci !

UN STAND SOUS PRESSION

En voyant la file d'attente s'allonger inexorablement, on revenait quelques mois en arrière, au moment de l'E3 et de la présentation mémorable de Half-Life 2. Le stand de Vivendi s'étendait alors sur 100 m², la moitié étant occupée par le local HL2. En moyenne, l'attente était de... cinq heures. Pour une simple vidéo ! Mais nous espérions y glaner des informations supplémentaires. On repère les t-shirts marqués "Valve". Bingo ! "*T'es qui, toi ?*" Doug Lombardi ! Carrément. Pas si pourri que ça, l'ECTS !

UBI SOFT À L'HONNEUR

Ubi Soft a raflé la mise durant cet ECTS. Haut la main ! Ses jeux, qui étaient certainement les plus aboutis, seront, il est vrai, disponibles prochainement. Mais les récompenses sont très logiques.

Meilleur jeu PC du salon :	Far Cry (Ubi Soft)
Meilleur jeu console du salon :	XIII (Ubi Soft)
Meilleur jeu sur console portable :	Advance Wars 2 : Black Hole Rising (Nintendo)
Meilleur jeu online du salon :	Everquest II (Ubi Soft)
Meilleur jeu du salon :	XIII (Ubi Soft)
Prix London Games Week :	Half-Life 2 (Vivendi)



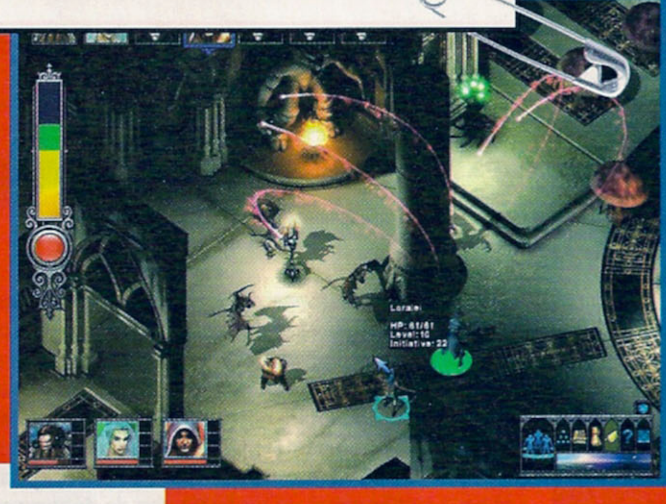
L'attente...
... de voir une version "finale" mais aussi, et surtout, une version PC.

POURSUITE, SUITE...

On a enfin pu jouer à Need for Speed Underground... Malheureusement, sur PS2 uniquement. La version n'était pas très éloignée de celle dévoilée durant l'E3, ce qui constitue une petite déception donc. De plus, l'écran était plus petit. Et du coup, la claque, moins forte. Lucides, nous nous posons désormais des questions. En retirant les effets de l'eau sur la chaussée, que reste-t-il ? Un Need for Speed de plus, tout simplement ? Vivement qu'on mette la main sur une version jouable pour y répondre.

LE BOUT DU TUNNEL ?

Atari semble aller de mieux en mieux. Après le succès d'Enter the Matrix, plusieurs jeux ont attiré notre attention. Le premier ne concerne pas vraiment les "*gamers*", mais il devrait cartonner. Comme Beyblade ! Ce terme désigne ces toupies qui font un malheur dans les cours de récré. Une "simulation" est actuellement en développement, et c'est vraiment très amusant. Dans une série plus "mature", The Temple of Elemental Evil est un jeu de rôle développé par les auteurs d'Arcanum. La troisième édition des règles de Donjons et Dragons (qui fait référence dans ce genre) est intégrée, ce qui devrait plaire aux "puristes". Graphiquement, ça se présente également très bien, avec une interface soignée, assez similaire à celle de Neverwinter Nights, où on choisissait ses options à travers un éventail de possibilités rangées par thème. A surveiller !



VALVE RÉPOND AUX RUMEURS

Le mois dernier, dans notre dossier, nous vous avions livré toutes les informations "fiables" récoltés sur le jeu Half-Life 2, la dernière partie étant réservée aux rumeurs du Net. La présence de Doug Lombardi s'avérait être une occasion en or pour s'assurer de leur fiabilité.

Gen4 : *La date de sortie ?*
Doug Lombardi : *En fait, on ne sait pas trop... Ça change sans cesse.*
Gen4 : *On nous a juré qu'il sortirait en septembre.*
D. L. : *Oui, c'est prévu pour septembre. Mais le jour n'a pas encore été fixé.*
Gen4 : *Un appui aérien à certains moments ?*
D. L. : *Ça, je ne peux pas y répondre.* (C'est donc oui ! Sinon, le démenti aurait été formel.)
Gen4 : *La configuration ?*
D. L. : *Un 766 MHz sera la configuration minimum. Mais ne comptez pas jouer en 1600x1200 avec ça !*
Gen4 : *L'éditeur de niveau ?*
D. L. : *Les outils de Valve seront fournis dans HL2.*

Sachez également que le jeu tiendra sur 3 CD au final, et qu'une édition DVD sera certainement commercialisée. Merci Doug... Et merci Valve, dieu du FPS !

"FRENCH TOUCHE"

Au moment où sont écrites ces lignes, le "petit poucet" français vient de mettre fin à la suprématie de la perfide Albion au stade Vélodrome. Certes, ça n'a rien à voir avec l'ECTS, mais quel bonheur ! Et si on se les mangeait une fois encore durant la Coupe du monde ? On n'a malheureusement pas pu faire une simulation, Rugby 2004 d'Electronic Arts n'étant pas présenté.

BEAU COMME UN CAMION

Nintendo a su tirer profit du fait que l'ECTS était ouvert au public cette année... Vache maigre pour les journalistes donc, mais régal pour les fanatiques de Mario. Un camion de 40 tonnes leur était spécialement réservé. Pas pour conduire, non ! Une fois déplié, celui-ci révélait la présence de dizaines de bornes d'arcade. Mario Kart, Pikmin 2... Tous les héros japonais étaient là. C'est vraiment sympa de penser aux joueurs, bon nombre d'éditeurs ne raisonnent pas comme ça. Et c'est bien dommage !

Mise en scène. Chaque partie de Mario Kart permettait à quatre joueurs de s'affronter.



Réservé aux "*gamers*" ? Non, il sera sans doute plus accessible tout en respectant les principes du premier.

C'EST LA TACTIQUE DU MILITAIRE

La suite de la référence du jeu de stratégie tactique (sans aucune gestion de ressources, donc) nous a été présentée. Et ça s'annonce super bien ! Très similaire au premier, en beaucoup plus beau cependant, Ground Control 2 vaut son pesant de cacahuètes, notamment pour la beauté de son ciel, pour ne citer que ce détail. Au menu des nouveautés : les groupes de fantassins ne sont plus liés (on peut donc diriger chaque bonhomme), et les véhicules de débarquement sont susceptibles d'intervenir à n'importe quel moment. De plus, il est possible de les améliorer en ajoutant des canons ou en augmentant le tonnage. Aguichant et un peu plus simple qu'avant, en fait. Il faut reconnaître que GC et son add-on étaient très orientés "*hardcore gamers*".

L'UKRAINE DANS LE MOUV'

On a enfin revu nos potes de GSC. Nos Ukrainiens préférés nous préparent un nouveau jeu, mais ils ne veulent pas en parler. En les cuisinant un peu, on a toutefois appris qu'il s'agissait d'un STR médiéval fantastique. Sachant que l'on parle à de grands admirateurs du travail de Blizzard, ils risquent bien de nous pondre un clone de Warcraft, avec des centaines d'unités à l'écran comme dans Cossacks par exemple ! Imaginez donc, dans votre PC, le remake de la bataille contre Sauron, dans Le Seigneur des Anneaux. Enfin, on verra... L'annonce officielle est prévue pour très bientôt.

BALLON ROND

Pro Evolution Soccer 3 débarquera bientôt sur PC. Certains parlent même de novembre, ce qui coïnciderait avec la sortie de la version PS2 en Europe, prévue pour le 21 novembre 2003. Sur PC, jusqu'ici, on ne connaissait que FIFA et... FIFA. Tous les joueurs "hybrides" (qui possèdent un PC et au moins une console) vous le diront : *"FIFA, c'est bien gentil. Mais ce n'est rien à côté de PES !"* De toutes les consoles laissées à la disposition du public, jamais une seule n'a été libre plus de trois secondes. Selon les premières infos glanées ici et là, la version PC bénéficierait du gameplay qui a fait le succès de la série. La cuvée 2004 du hit d'EA étant, selon les propres dires de Konami, une révolution, le match sera passionnant entre ces deux grosses équipes qui, pour la première fois, s'affrontent sur notre terrain, le PC. A suivre...

SYBERIA 2

L'histoire commencera là où celle du premier opus s'est arrêtée. De nouveaux personnages feront leur apparition. Bien entendu, il sera impossible d'être bloqué. En gros, on ne tombera pas sur l'énigme de l'écluse. Ouf ! La narration promet aussi quelques moments de pure évasion. Souvenez-vous des cinématiques du premier, comme la scène de la grotte, quand l'héroïne touche la boîte à musique par exemple. Somptueux !



Joue-la comme Beckham ! Certaines ont passé les trois jours de l'ECTS à cet endroit !



WHAT TIME IS IT ?

Big Ben revient en force, avec la sortie de plusieurs bons produits. Le plus spectaculaire est certainement Spellforce. Les jeux comme ça sont à la mode, puisqu'il s'agit d'un mélange de stratégie et de jeu de rôle. Sans doute l'effet "post Warcraft III". Cela dit, les auteurs n'en sont pas à leur coup d'essai. Ils ont en effet réalisé la série des Settlers. Rien que ça ! Si l'ensemble de l'univers propose la même cohérence, si le plaisir de jeu est toujours au rendez-vous... Alors, on devrait vous en reparler très prochainement. Söldner, lui, s'inscrit dans un tout autre registre. Vous prenez la tête d'un petit groupe de mercenaires, chacun ayant sa spécialité. Pour résumer : de l'infiltration tactique comme on en voit beaucoup... mais qui se distingue pourtant par quelques bonnes idées. Par exemple, si vous pénétrez dans un laboratoire de recherche, vous pourrez récupérer des prototypes d'armes. Le troisième titre de cet éditeur est Silent Storm. Moins impressionnant graphiquement, il n'en demeure pas moins intéressant. Imaginez donc un Commandos tout en 3D, mais en tour par tour. Avec un réalisme à vous couper le souffle ! Ajoutez à ça des décors interactifs – on peut ouvrir une porte en explosant le bois avec des rafales de mitraillette ! – et vous verrez un jeu plus original qu'il n'y paraît.



Que le match recommence !

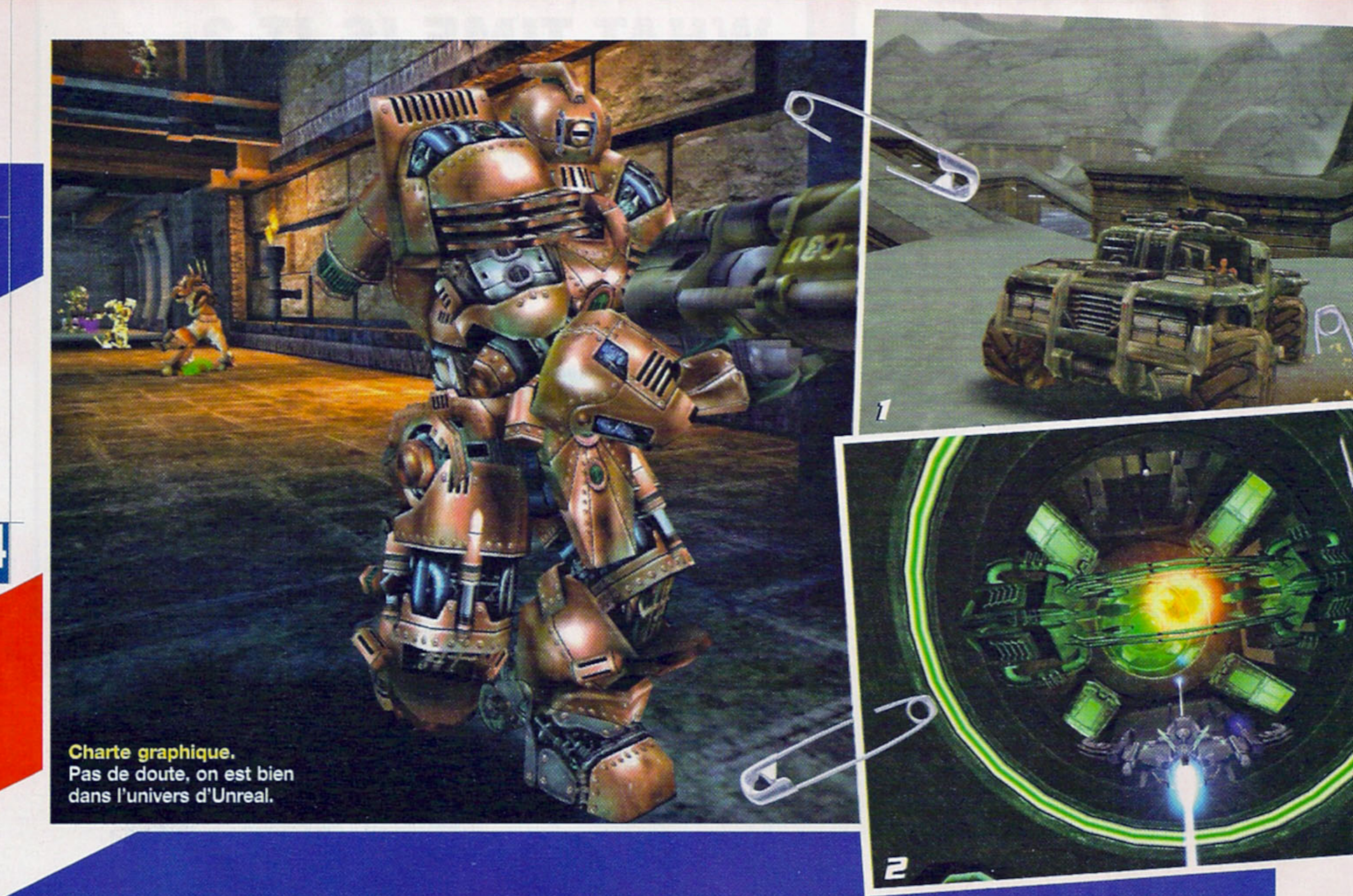
LES PRÉCÉDENTS VOLETS DE LA SÉRIE N'ÉTAIENT PAS DES ŒUVRES PHILOSOPHIQUES... POURTANT, CERTAINS MODES APPORTENT UNE PETITE PARTIE STRATÉGIQUE QUI VOUS FERA JOUER DIFFÉREMMENT.

Lorsqu'un jeu commence à sortir une version annuelle, on peut se demander s'il est très utile de posséder chacune des versions. De prime abord, les mécanismes d'Unreal Tournament 2004 paraissent vraiment similaires aux précédents. Mais en y jouant, la magie destructrice reprend le dessus. Cela dit, les sensations s'avèrent être les mêmes que celles qui nous avaient séduits avec UT 2003. Cet opus se contentera-t-il d'élargir les potentialités du dernier ? Voyons un peu ce qu'il en est, avec Mark Rein, chef de projet.

Si le jeu permettait de jouer à 32 sur une même carte, on peut imaginer que cette année, on a dû passer à 48, voire 64... Eh non ! "*Ce serait absurde,* affirme-t-il. *A 32 joueurs, c'est déjà bien assez intense. Si à chaque seconde, on se retrouvait face à un ennemi, il serait alors impossible d'établir des stratégies constructives.*" Nous vous imaginons déjà en train de sourire, en entendant le mot "stratégie". On parle, il est vrai, d'un jeu bourrin. Mais même le plus "*chicken*" d'entre nous sait qu'il y a des endroits où on trouve des armes. En fait, des points... stratégiques !

Mais UT 2004 ne s'arrête pas à cela. Il y a un nouveau mode entièrement basé sur la stratégie. Et là, bonjour les nouveautés. La grande question sera de savoir s'il justifie à lui seul l'achat d'une nouvelle version. Tout s'annonce quand même très séduisant. Sur une carte énorme, votre équipe possède un camp qu'elle devra protéger. Quant à votre ennemi, il en détient un autre, dont il faut s'emparer. Entre les deux points, il y a tout un réseau de petites structures reliées entre elles par des routes. En s'emparant de ces bâtiments, on récupère des véhicules et les structures adoptent vos couleurs.

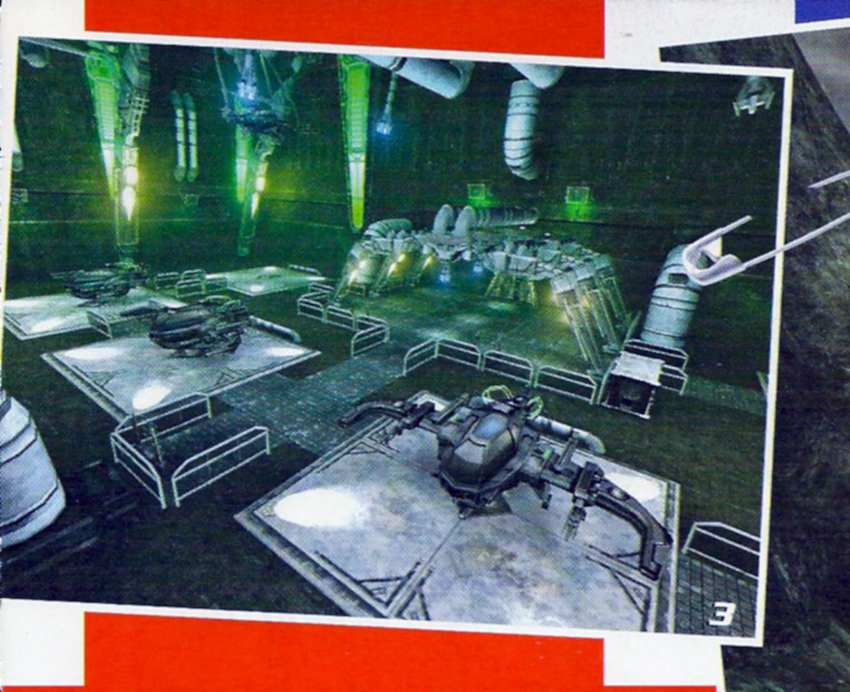
Au bout d'un moment (rassurez-vous !), les ennemis se rencontrent et le carnage commence. Il s'agit bel et bien d'un UT. Cela dit, il faut toujours penser à la finalité : la base ennemie.



Charte graphique.
Pas de doute, on est bien dans l'univers d'Unreal.

1

2



On ne peut s'en emparer que si, au moins, la structure précédente vous appartient. Oui, nous parlons bien d'UT 2004 et pas de… Planetside ! Même si ce mode, baptisé "Onslaught", en est une copie conforme. Les véhicules sont cependant moins nombreux : buggies, tanks, hovercrafts, avions… et c'est à peu près tout. Mais comme dans Halo ou dans le jeu précité, on peut monter à plusieurs dans l'engin, l'un restant aux commandes, les autres se chargeant des tourelles.

Ajoutez à cela des graphismes exemplaires, et assez uniques (la charte graphique de l'univers d'Unreal est en effet très particulière), des personnages plus nombreux, de nouvelles armes et des cartes toujours aussi déjantées, et vous obtiendrez Unreal Tournament 2004. Un hit qui pointe le bout de son nez ! Ça sent déjà la poudre…

Léo de Urlevan

L'aéroglisseur. Plus rapide que tous les autres véhicules, mais aussi plus fragile.

1 **Onslaught.** Dans ce mode, on peut piloter les engins.

2 **Vaisseau spatial.** Cette vue aérienne déséquilibrera-t-elle le jeu ? Certainement pas, grâce aux nouvelles armes.

3 **Une base.** On se sentirait presque en sécurité. Presque…

4 **Décors originaux.** Comme chacune des différentes cartes d'ailleurs.

5 ***"Run, Forrest… Run !"*** De toute façon, rester immobile dans un Unreal Tournament revient à se suicider.

EVENEMENT

S.T.A.L.K.E.R.

Une bombe radioactive !

L'AN DERNIER, EN VOYANT LES PREMIÈRES IMAGES DU S.T.A.L.K.E.R. DE GSC, NOUS ÉTIONS DÉJÀ TOMBÉS SOUS LE CHARME. DEPUIS, LE JEU A BEAUCOUP ÉVOLUÉ. ATTENTION, CHEF-D'ŒUVRE À L'HORIZON !

Nous avions en mémoire un jeu d'action étrange, rempli de monstres "génétiquement modifiés" comme dirait José Bové. Il était également possible d'y conduire des véhicules. Et le moteur physique s'annonçait exceptionnel. Mais depuis, de l'eau a coulé sous les ponts et les premières images d'Half-Life 2 ont imposé un nouveau mètre étalon. On en aurait presque oublié tous les autres projets en cours. C'était sans compter sur les développeurs de l'Est, qui n'ont jamais cessé de nous surprendre.

Oleg Yavorsky fait donc une présentation des nouvelles possibilités du jeu. Un niveau spécial a été créé pour donner un petit avant-goût du moteur. En haut d'une dalle de béton inclinée et très accidentée, quelques dizaines de soldats. Oleg leur tire dessus : ils tombent, s'entrechoquent et rebondissent sur les diverses aspérités. Aucun mouvement superflu, pas une animation illogique. A ce moment, on repense à Half-Life 2.

Petit bémol : les personnages donnent l'impression de tomber "pour faire le show", comme si la pente était savonneuse. Dans la vraie vie, certains auraient pu rester bloqués à un moment donné sur un rebord de la pente. Mais la démo est peut-être justement conçue pour montrer les animations des différents membres des personnages. Une chose est sûre : il y a du spectacle.

Nouvelle vidéo, un *trailer* cette fois. Ça commence par des images d'archives. En 1986, la centrale vient d'exploser : un hélicoptère la survole et prend ces quelques images. En 2002, l'équipe de GSC, qui développe ce jeu, fait des repérages sur place, à 300 mètres du réacteur numéro 4. Zoom sur la cheminée, la caméra descend… Mais nous sommes désormais dans le jeu. C'est incroyable : la transition est à peine visible.

La centrale a été parfaitement reconstituée, jusque dans ses moindres détails. Devant une démo tournante des entrailles





de la centrale, Oleg explique que les textures du sol et des murs sont des reproductions exactes. On n'ose pas lui demander si l'équipe a pénétré au sein même des bâtiments pour réaliser un soft encore plus réaliste. Rappelons qu'à l'extérieur de la centrale, la radioactivité est quarante fois supérieure à la limite dite "dangereuse".

Dernière nouveauté : S.T.A.L.K.E.R. intègre une partie jeu de rôle et une grande partie commerciale. Les "Stalkers" sont des mercenaires qui récupèrent divers objets sur le site pour les revendre au plus offrant. Cependant, la partie RPG ne permet pas une évolution du personnage. "*Cela aurait été au détriment du gameplay*", nous confie Oleg. On créé donc un personnage spécialisé au début de la partie, et on joue de la façon la plus logique.

Depuis un an, le jeu a mûri, et il nous tarde de voir (enfin) la version ultime, prévue normalement pour le début de l'année prochaine. En attendant, le jeu paraît si prometteur que l'on se contenterait même d'une bêta "buggée" à mort. Uniquement pour avoir le plaisir et le sadisme de vous dire : "*on y a joué !*".

Léo de Urlevan

1 Bazar. Y'a eu une bombe ou quoi ?

2 Détails. Admirez la finition du fusil et du visage. Moins expressif que ceux de Half-Life 2, mais aussi réussis.

3 Modèles. Tous les véhicules, hélicos compris, sont les copies conformes de la réalité.

4 Séduisant. La plus petite arme est déjà très performante. Alors les grosses...

5 Vroum. Il est possible de conduire de nombreux véhicules, comme cette voiture par exemple.







DOSSIER
CALL OF DUTY

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Excellentes, lieutenant ! Je m'engage. L'immersion n'est, bien sûr, pas sans rappeler... Medal Of Honor.

UNE PLUIE DE PARAS, D'AVIONS ET DE BOMBES !



La médaille du mérite

SOLDATS, VOICI ENFIN DE QUOI SE RASSASIER ! LE GÉNÉRAL ACTIVISION A ENVOYÉ TOUT CE QU'IL FAUT POUR POURSUIVRE L'OPÉRATION CALL OF DUTY. OH, PAS GRAND-CHOSE : CINQ NIVEAUX SEULEMENT, QUE L'ON DÉVORE SANS MÊME PRENDRE LE TEMPS DE MÂCHER. EN TOUT CAS, BIEN ASSEZ POUR REMONTER LE MORAL DES TROUPES.



DOSSIER
CALL OF DUTY

LA LOI MARTIALE EST EN VIGUEUR... NE L'OUBLIEZ PAS !

C'est une mission spéciale, très spéciale que cette preview ! Journaliste de guerre en plein débarquement, on l'a déjà fait et on le refera pour vous, chers lecteurs ! Mais pour cette opération dangereuse, la preview de Call Of Duty, "LA" bombe d'Infinity Ward, nous n'avons eu que nos yeux pour pleurer. Il nous a en effet été interdit de prendre des photos. Ce dossier est classé "Top Secret". Les images qui émaillent ce rapport sont donc des documents officiels émanant du Pentagone Activision. Ça n'enlève rien à la qualité du jeu. Quoique, à bien y réfléchir, les screenshots fournis sont bien moins beaux que ceux qu'on aurait pu tirer de la version qui tourne sur nos bécanes. Allez comprendre ! **En 1940, ça ne se passait pas comme ça.** Pour savoir ce qu'il en était justement, vous n'aurez qu'à jouer à Call Of Duty dans quelques mois. Le maître mot pour qualifier ce jeu : réalisme. Oubliez Medal of Honor, bien que les plus hardis d'entre vous (et nous ?) diront qu'il s'agit là d'une repompe intégrale du titre d'Electronic Arts. Ils n'auront pas tort, vu que l'équipe de Call Of Duty est composée d'anciens de la team EA responsable de MoH. Là encore, silence radio, interdiction d'en parler. Mais revenons-en au jeu ! Après tout, le reste n'est que baliverne.

Avec trois compagnons virtuels, vous composez un escadron au choix américain, britannique ou russe. La première présentation de ce hit avait eu lieu dans les locaux

Des vacances en Normandie

Visiblement, cet été-là en Normandie, il a fait chaud également. Ce petit village a bénéficié d'un soin tout particulier. En effet, de vastes panneaux publicitaires de l'époque égayent Sainte-Mère-L'Eglise. Enfin, égayer, c'est un bien grand mot, car l'ambiance n'est pas vraiment à la fête. Même chose pour les passages sur la plage et dans la campagne avoisinante. L'équipe a fait pas mal de repérages et nul doute qu'encore une fois, l'expérience acquise sur Medal Of Honor leur a bien servi. Resservie ? Pas sûr. Le niveau de détails atteste bien que, cette fois, les anciens d'EA ne se sont pas endormis sur leurs lauriers !

d'Activision France. Tout commence à Stalingrad, sur un bateau russe où sont entassés des dizaines de soldats. Un bombardement sème la panique à bord. Impossible de se jeter à l'eau pour échapper à ce merdier sans nom, sinon les gradés vous tirent dans le dos. La loi martiale est en vigueur. Ne l'oubliez pas !

A chaque explosion, l'écran devient flou, et votre vision se trouble. En fait, vous êtes sonné, obligé de laisser passer l'orage et d'attendre que ça se passe. Le plus souvent, un compagnon d'infortune viendra vous parler. Pas de phrases stéréotypées, mais de vrais dialogues qui vous impliquent corps et âme au sein de votre unité. Une fois sorti du bateau, vous voyez l'étendue du désastre et des modifications du moteur graphique de Quake 3 : 300 hommes, morts ou vifs, qui tentent (désespérément ?) de sauver leur peau. Tout ça sous une pluie de bombes. **L'immersion du débarquement de Medal of Honor,** on vous l'offre dès la première mission de Call of Duty. Un level design réussi, des tonnes de débris, des pans de murs où se planquer, un univers riche en détails authentiques et surtout des cartes très complexes. Pour se repérer, une "map" bien foutue vous indique tous vos objectifs. Le jeu est certes linéaire, mais vous aurez souvent à vous éloigner des autres et à prendre des initiatives pour la survie du groupe. Ou à vous planquer quand vous commencerez à avoir les miquettes !





LE MUST ? FAIRE LE MÉNAGE À LA GRENADE !

L'intelligence artificielle de vos comparses vous sera d'un grand secours. De toute façon, chacun aura une tâche bien précise, allant de pair avec son équipement. Vous, vous transporterez un pistolet et des grenades. Dans les larges poches de votre uniforme, vous pourrez caser encore deux armes, en général un pistolet-mitrailleur et un fusil de précision. Bref, vous ne serez jamais à court, étant donné que vous pourrez en piquer une au premier cadavre venu. Et des cadavres, ce n'est pas ce qui manque !

Les armes ont bénéficié d'un soin tout particulier. Pour les rechargements par exemple, des séances de "*motion capture*" ont été nécessaires. Et ce, sur les pétoires de l'époque. Idem pour le son, puisqu'il s'agit de "digitalisation" des originaux. Bonjour l'ambiance dans le studio ! Ce n'est qu'un élément parmi tant d'autres, mais il confère à Call of Duty une impression de travail bien fait.

Une énorme recherche sur les textures permet d'approcher le photoréalisme. Beaucoup de papiers peints immondes de l'époque sur les débris de maisons, des gravas, des uniformes magnifiques… Il y a toujours quelque chose pour amuser votre œil et animer le décor : des avions traversent le ciel, des parachutistes atterrissent… Inutiles ? Pas quand le gameplay est en béton ! Et là, on ne peut pas parler de diversion.

Prenons la première vraie mission de cette preview ! Sainte-Mère-L'Eglise est aux mains des Allemands. On

commence par les "pathfinders" ricains. En gros, les artistes qu'on envoie au casse-pipe en premier. Le temps de plastifier trois tanks aux "Schleus" et il n'y paraîtra plus. Le village en feu vous mettra au parfum de ce que peut rendre un éclairage dynamique quand il est bien utilisé. Des Allemands planqués un peu partout vous apprendront comment tirer en position allongée. Ralentissez tous vos mouvements pour accroître votre visée. Mais le must, c'est de faire le ménage à la grenade. Radical !

On embraye, c'est le cas de le dire, sur une mission qui s'avère être un "*rail shooter*". Mais avec le réalisme ambiant, le résultat s'avère être un "*road movie*" totalement déjanté. Quatre charlots dans une jeep, poursuivis par les Allemands ! Seul moyen de s'en sortir : passer par la vitre pour shooter devant, derrière, et même sur le côté ! La jeep quitte le petit chemin de campagne pour entrer dans un village. Grosse erreur : un tank bloque le passage. Demi-tour express, et deuxième erreur : cul de sac. Le carnage aura bien lieu, mais à pied… D'autres niveaux donnent la part belle aux véhicules, notamment aux tanks, contrôlables pour le plus grand plaisir des bourrins de service.

Du côté des Russes, on a des tanks. Mais avant de faire joujou, il faudra démontrer vos qualités de "sniper". Vous vous souviendrez de la bataille de Pavlov où les Allemands vous canarderont sans que vous puissiez les localiser.



DOSSIER

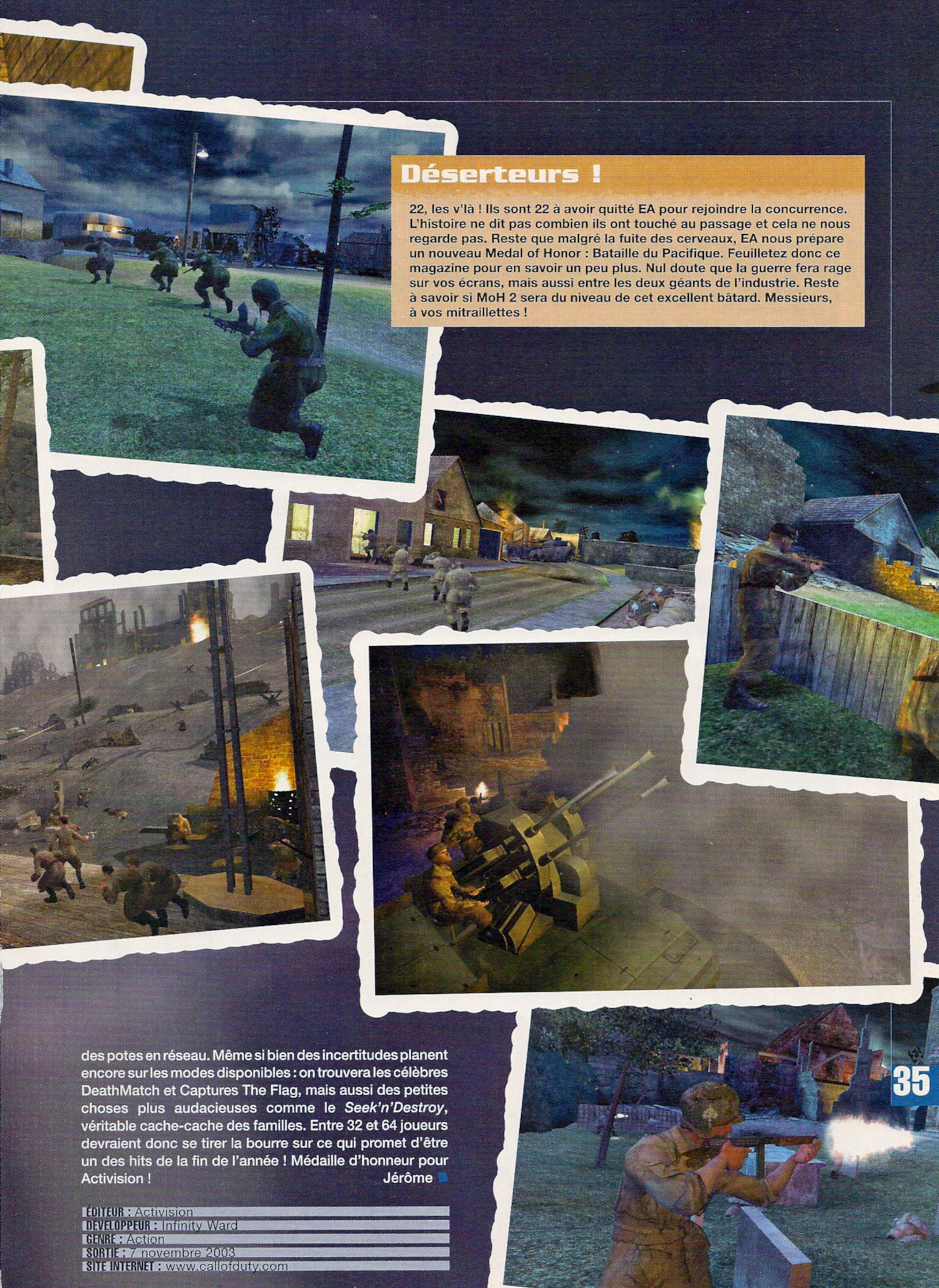
CALL OF DUTY

DES MOMENTS DE BRAVOURE À EN BOUFFER LA SOURIS !

Chez les Britanniques, c'est à peine plus calme. Pegasus Night vous laissera des souvenirs impérissables. Objectif : sécuriser un pont à Bénouville. Petit souci : les Teutons sont aux deux extrémités ! Discrétion de rigueur pour espérer prendre possession d'un des côtés et canarder l'autre avec l'artillerie lourde présente sur les lieux.

Certaines missions vous proposeront carrément de l'infiltration où vous pourrez vous déguiser en ennemi pour passer incognito. Du grand art ! Tout ceci est servi par une jouabilité de haut niveau. Un pote vous empêche de tirer ? Shootez-le, et il s'écartera. Blessé à la jambe ? Vous boitillerez ! Un saut par-dessus un muret ? C'est un roulé-boulé assuré à l'arrivée. Un ennemi coriace passe sa vie à se planquer et il est impossible à abattre ? Vous cramez quinze vie à vous en approcher quand celui-ci sort en furie et vous canarde à bout portant.

L'IA ne semblant pas (trop ?) scriptée, les ennemis ont des moments de bravoure qui vous donnent envie de bouffer la souris. Le seul moyen de ne pas perdre la face dans Call Of Duty, c'est très certainement de jouer avec



Déserteurs !

22, les v'là ! Ils sont 22 à avoir quitté EA pour rejoindre la concurrence. L'histoire ne dit pas combien ils ont touché au passage et cela ne nous regarde pas. Reste que malgré la fuite des cerveaux, EA nous prépare un nouveau Medal of Honor : Bataille du Pacifique. Feuilletez donc ce magazine pour en savoir un peu plus. Nul doute que la guerre fera rage sur vos écrans, mais aussi entre les deux géants de l'industrie. Reste à savoir si MoH 2 sera du niveau de cet excellent bâtard. Messieurs, à vos mitraillettes !

des potes en réseau. Même si bien des incertitudes planent encore sur les modes disponibles : on trouvera les célèbres DeathMatch et Captures The Flag, mais aussi des petites choses plus audacieuses comme le *Seek'n'Destroy*, véritable cache-cache des familles. Entre 32 et 64 joueurs devraient donc se tirer la bourre sur ce qui promet d'être un des hits de la fin de l'année ! Médaille d'honneur pour Activision !

Jérôme

ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Infinity Ward
GENRE : Action
SORTIE : 7 novembre 2003
SITE INTERNET : www.callofduty.com

SELECTION

Le must du must

La rentrée a été difficile. Un prof vous mène la vie dure, votre patron vous harcèle... Jouez ! Y'a que ça de vrai !

LES TESTS DU MOIS

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
Commandos 3	38	93
Tiger Woods 2004	58	92
Homeworld 2	44	91
Battlefield 1942 : Arsenal Secret	65	90
Lionheart	50	88
Medal of Honor : L'Offensive	64	87
Mace Griffin : Bounty Hunter	60	86
Conflict Desert Storm 2	63	86
Madden NFL 2004	66	84
Aquanox 2	54	84
Chrome	52	82
Industry Giants 2 "1980-2020"	62	82
Tron 2.0	56	81
Jedi Academy	48	72
Wildlife Park	66	45
World Racing Mercedes Benz	66	40
UFO : Aftermath	66	35
Robin Hood : Defender of the Crown	66	25

NOS JEUX PRÉFÉRÉS

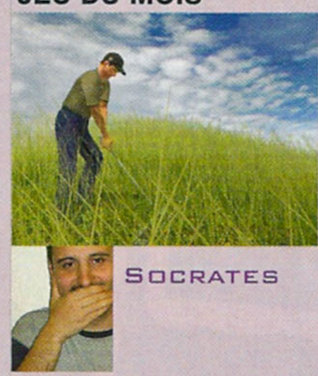
JEU DU MOIS



RAZ

XIII
Ma vie est une bande dessinée. Ma porte d'entrée ne se ferme plus sans un CLAC, ma portière sans un CLIC. Je vois des mangoustes partout, refuse de manger du sAMOS et le cerveau de Jerôme n'en finit pas de faire des FLOP FLOP FLOP. XIII a changé ma vie...

JEU DU MOIS



SOCRATES

Tiger Woods 2004
N'ayant plus le plaisir de prendre un bain de soleil, bouclage oblige, je me suis évadé le temps d'un test. Et quoi de mieux que le golf pour se relaxer ? J'arpente le green avec Tiger, le vent balaye mon visage, les oiseaux chantent... C'est comme ça dehors ?

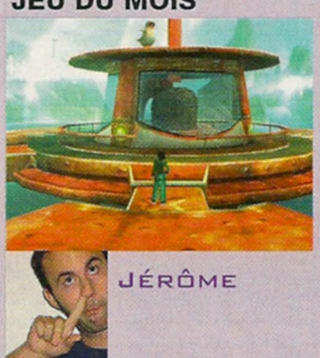
JEU DU MOIS



LÉO

Commandos 3
Et puis il y a XIII, Prince of Persia, Homeworld II, Call of Duty... Pourtant, j'ai sorti des cartons un jeu vraiment formidable : Tribunal. Que d'heures passées là-dessus, je n'en n'ai plus dormi pendant des nuits entières. Parole de Léo !

JEU DU MOIS



JÉRÔME

Beyond Good & Evil
Jade, c'est ma copine. Raz il est jaloux. On part faire des photos de schtroumfs, ce week-end en amoureux. Le beau-père est sympa, il me fait penser à Socrates. C'est sans aucun doute la bombe de cette fin d'année. Comment ? Half-Life 2 ? C'est quoi ça ?

Top of the Tops

Voici le classement par genre des meilleurs titres de tous les temps

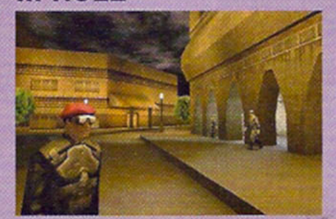
Action

... SIMULATION



1 Freelancer
2 Combat Flight Simulator 3
3 NFS : Poursuite infernale

... RÔLE



1 Deus Ex
2 Diablo II
3 Dungeon Siege II

... INFILTRATION/AVENTURE



1 GTA : Vice City
2 Hitman 2
3 Mafia

FPS

... BOURRIN



1 Unreal Tournament 2003
2 Return to Castle Wolfenstein
3 Devastation

... HISTORIQUE



1 Medal of Honor
2 Battlefield 1942
3 Vietcong

... ORIGINAL



1 No One Lives Forever 2
2 Jedi Outcast
3 Alien vs Predator 2

Gestion

... D'ENTREPRISE



1 Rollercoaster Tycoon 2
2 Zoo Tycoon
3 Tropico 2

... SPORTIVE



1 L'Entraîneur 4
2 Cycling Manager 3
3 LFP Manager 2003

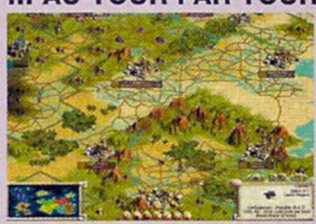
... URBAINE



1 Sim City 4
2 Industry Giants 2
3 Empereur

Stratégie

... AU TOUR PAR TOUR



1 Civilization III
2 Age of Wonders II
3 Heroes of Might & Magic IV

... EN TEMPS RÉEL



1 Warcraft III
2 Command & Conquer : Generals
3 Age of Mythology

... TACTIQUE



1 Blitzkrieg
2 Ground Control
3 Cossacks : Art of War

Aventure



1 Syberia
2 Runaway
3 The Black Mirror

Jeux de rôle



1 Neverwinter Nights
2 Baldur's Gate
3 Morrowind

Simulation



1 Flight Simulator 2004
2 Grand Prix 4
3 Colin Mc Rae Rally 3

Oldies



1 Half-Life
2 Full Throttle
3 Monkey Island 2

Sport



1 NBA Live 2003
2 Tiger Woods PGA Tour 2004
3 Tony Hawk Pro Skater 3

Univers persistants



1 Dark Age of Camelot
2 Everquest
3 A Tale in the Desert

Divers



1 Les Sims
2 Chessmaster 9000
3 Abalone

STRATEGIE

COMMANDOS 3 : DESTINATION BERLIN

LE JEU

Vous dirigez une équipe de rêve dans un contexte cauchemardesque. Vos hommes vous aideront à remplir votre mission : rallier Berlin et changer le cours de la guerre !

La Dream Team

AVEC CE TROISIÈME OPUS, LA SÉRIE DES COMMANDOS EST ARRIVÉE À MATURITÉ. EIDOS NOUS LIVRE LÀ UN CHEF-D'ŒUVRE. LE PLAISIR DE JEU EST TEL QUE L'ON OUBLIERAIT QU'IL S'AGIT DE GUERRE. UN EXPLOIT !



STRATEGIE

COMMANDOS 3 : DESTINATION BERLIN

LE MOINDRE INDICE ÉVEILLE L'ATTENTION DES GARDES



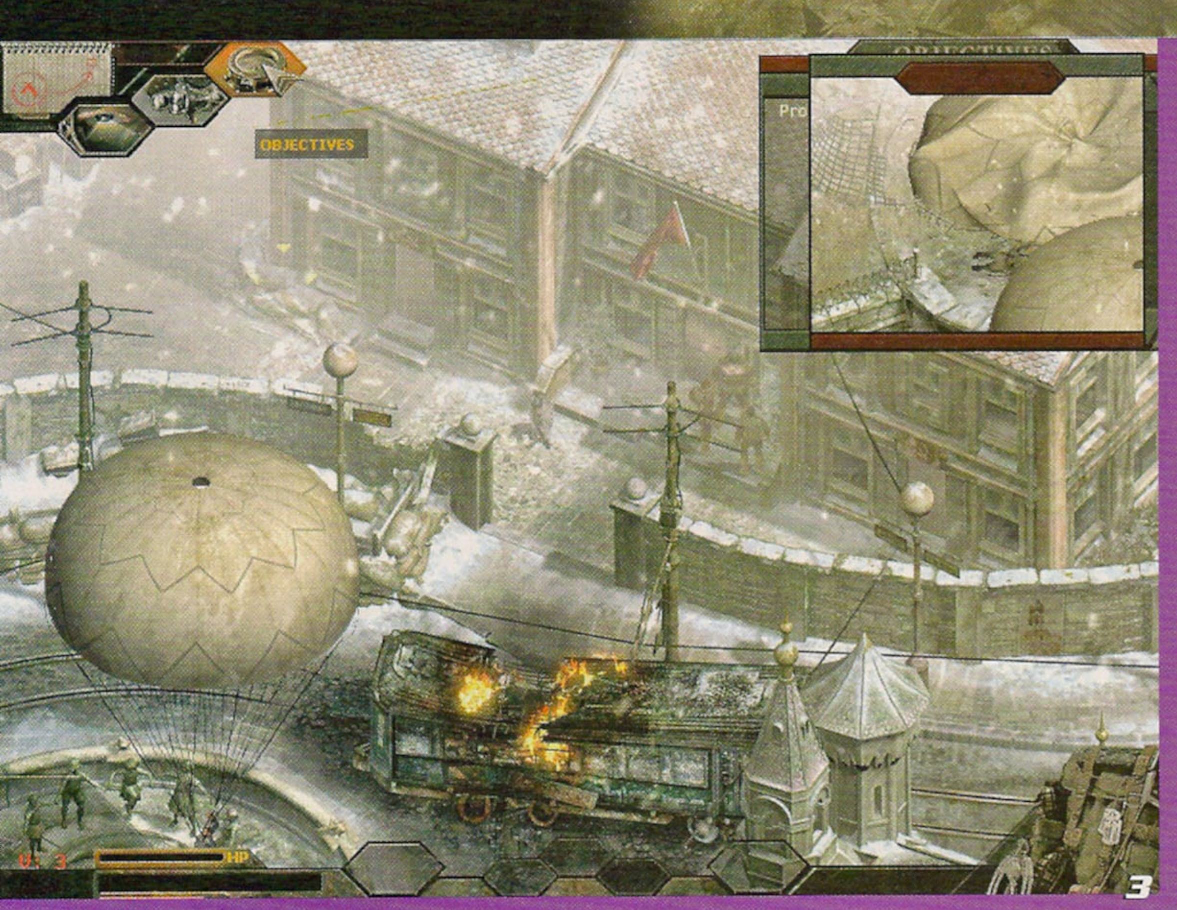
1
2

La série des Commandos a toujours été un combat de boxe opposant Woody Allen à Sylvester Stallone. Le but de chaque partie étant de faire gagner le premier, ce n'est pas une mince affaire. D'un côté, une poignée d'hommes, jamais plus de trois. De l'autre, des centaines d'Allemands. Les premiers possèdent un arsenal plutôt limité, se résumant à peu près au coutelas de Rahan, à un flingue d'alarme et à des palmes. En revanche, les seconds ont des armes lourdes, des canons, des obusiers, des tanks, des jeeps… Et puis, il est le long le chemin menant à Berlin.

Avec Commandos 3, vous pourrez visiter l'Europe des années 40. De Stalingrad à la Normandie, en passant par Berlin. Trois campagnes, des dizaines de missions, des centaines de soldats à éliminer le plus proprement possible… Comme ses prédécesseurs, Commandos 3 n'est pas tout à fait le genre de jeu bourrin s'inspirant de la Seconde Guerre mondiale. La série se base sur un concept simple : vous devez aller du point A au point B. Sur votre chemin se dressent des ennemis, dont il faut bien sûr se débarrasser. Un par un, sans attirer l'attention du reste de l'armée.

Le moindre indice éveille l'attention des soldats : un son, un cadavre… Cela dit, souvent, ils viennent constater le décès prématuré d'un de leur collègue et retournent vaquer à leurs occupations, persuadés qu'il a été victime d'une crise cardiaque. Enfin, tout dépend des missions, ou tout simplement la vision de votre silhouette entre deux cadavres. *"Apparemment, la canicule a fait deux victimes de plus. Pourtant, Karl et Hans étaient encore jeunes et, en plus, c'étaient de grands athlètes. Ainsi va la vie, ainsi arrive la mort !"*

Votre équipe est constituée de six personnages, chacun ayant sa spécialité. Toutes ces aptitudes vous permettront de mettre hors d'état de nuire chaque adversaire. A chaque fois, les possibilités sont multiples, mais une méthode



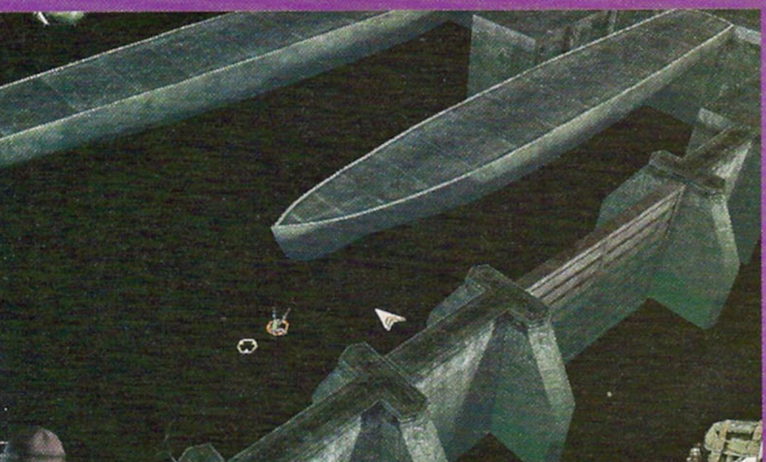
1 L'objectif. Ces deux bateaux doivent sauter mais on n'a pas les bombes au début de la mission.

2 Une carte vitale. Elle est en effet essentielle pour localiser les endroits très dangereux.

3 Utile. Parfois, des fenêtres apparaissent en haut à droite pour vous signifier que quelque chose d'important se passe ailleurs.

4 Le marin. Il doit placer des charges explosives sur les coques des bateaux. Oui maintenant, il nage sous l'eau.

5 Vivons heureux, vivons planqués. Mais il va falloir prendre le train au nez et à la barbe des allemands.





prévaut toujours. Dégommer un ennemi à l'aide du fusil à nette s'avère très simple, mais si son corps est trouvé dans la minute, cela attire l'attention des ennemis. *"Mon Dieu ! Friedrich, tu n'as pas eu le temps de prendre tes pillules !"*. Dans ce cas, ils peuvent trouver ça louche et mener la chasse aux membres de votre équipe. En revanche, si l'un d'eux lui plante un couteau entre les deux omoplates, il peut le prendre sur son dos et planquer le corps dans les buissons.

L'escouade est plus réduite que dans la précédente version, mais leur champ d'aptitudes est plus vaste. Seul le marin possède des compétences vraiment particulières. Dans l'ensemble, ce personnage est sous-exploité, et c'est dommage car son utilisation est vraiment amusante. Il ne se contente plus de barboter dans dix centimètres d'eau. Maintenant, il nage en profondeur. Très pratique pour mettre des bombes sur la coque des bateaux, mais aussi pour se créer des passages impossibles en surface.

Pour ce qui est de la technique employée, sachez que la partie subaquatique fonctionne comme un intérieur. Et ça, c'est une réelle nouveauté.

Il faut bien distinguer les décors extérieurs de l'intérieur des maisons. Les premiers sont représentés comme dans les autres Commandos : il s'agit d'une carte en 2D, zoomable à souhait et très détaillée. En franchissant une porte, le moteur change et on passe à la 3D. Ainsi, il est possible de faire pivoter les pièces dans tous les sens. Très pratique ! La façon de jouer varie quelque peu (grâce au choix de l'angle de vue) mais les possibilités restent les mêmes. Il faut toutefois que ces pièces graphiquement moins bien réussi que les bâtiments vus de l'extérieur.

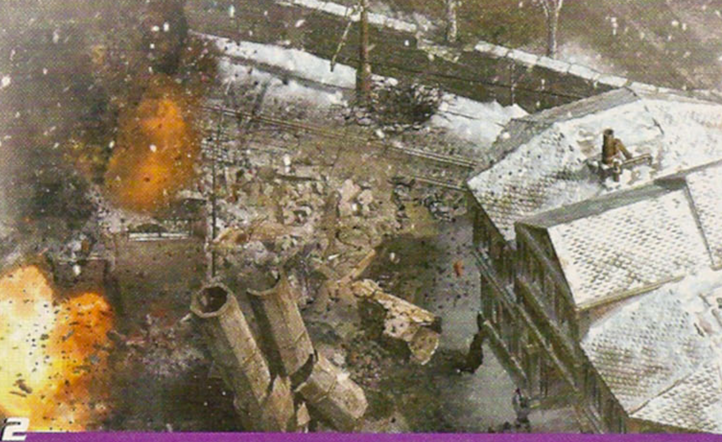
Lors de la première présentation du jeu, il semblait que ces intérieurs n'étaient pas énormes. En gros, on ouvrait une porte, il y avait là une ou deux pièces, et on en avait vite fait le tour. Alors qu'en réalité, le joueur un tant soit peu consciencieux y passera autant de temps que sur la carte





1

LE MEILLEUR JEU DE LA SÉRIE !


2


3

principale. Et les bâtiments peuvent être gigantesques, notamment lorsque c'est un bunker, et plus encore quand il s'agit d'un château. Il arrive alors que l'on se perde ! Mais ce n'est pas un jeu d'aventure : une nouvelle pièce est soit vite, soit très défendue.

Regarder par le trou de la serrure est une solution. Il existe une multitude de petits détails de gameplay qui ajoute pas mal de charme au jeu. Le plus important depuis la précédente version réside sans doute dans le fait que c'est bien moins difficile. Certains passages sont bien entendu un peu ardus, mais dans l'ensemble, les exécutions de plans s'avèrent plus simples à mettre en place. On respire, car Commandos 2 générait plus de frustration que de plaisir. Ce problème a été réglé de main de maître. Ça fait vraiment plaisir de constater qu'une équipe de développement tient compte des critiques émises par une communauté de fans. Mais Commandos 3, c'est bien plus que ça.

Chacun des contextes des trois campagnes se révèle beaucoup plus intéressant que ce que nous avions pu vivre dans les deux autres opus, et dans leurs add-ons respectifs. Pensez donc ! Stalingrad ! Rien que ça ! Un nombre de films incalculable a été tiré des événements s'étant déroulé là-bas durant ces sombres années. Inutile de préciser tout le bien que l'on pense de la campagne normande. On fait exactement les mêmes choses que dans Medal of Honor, mais cette fois, tout se déroule en finesse, même s'il y a à peu près autant de morts au compteur dans les deux jeux.

Avancée sur la plage, dans les tranchées, entrée dans un bunker, nettoyage en règle, prise des canons… Disons que cette mission est singulièrement plus longue que celle de MoH ! Aussi longue que la route menant à Berlin. Le voyage en train que nous avions largement évoqué le mois dernier reste la meilleure mission du jeu, et pourtant il n'y en a pas une qui ne soit en dessous des autres, qualitativement

Spectaculaire !
Commandos 3 est bien plus spectaculaire.
Ça explose dans tous les coins. En général, c'est la juste récompense d'une mission réussie. Attention, ça décoiffe !



1 Les paras. Malheureusement, ce ne sont pas vos renforts.

2 Décors de carton pâte ? En tout cas, ils ne résistent pas à un bombardement.

3 Passage éclair. Commandos 3 est rempli de ce genre d'animations.

4 Le sniper. Son objectif est de tuer un autre tireur d'élite.

5 QG. L'objectif dans cette mission est de protéger un général. En clair, il va falloir nettoyer la carte. Vous pouvez ranger votre balai. Tout se joue au fusil à lunette.

6 Destruction massive. Cette mission se déroule de nuit. Heureusement d'ailleurs, car votre groupe n'est composé que de deux personnes et les ennemis, eux, sont des dizaines. "Il va y avoir du sport, mais moi, je reste tranquille..."

parlant. On se souviendra longtemps de la destruction totale du camp allemand (quatre chars et autres véhicules, sans parler des dizaines de soldats arpentant la zone) dans la nuit du 5 juin 44, de l'élimination du sniper sur une place de Stalingrad, de l'évasion de la prison...
Même en cherchant bien, on ne trouve que peu de défauts à Commandos 3. D'ailleurs, on ne peut lui en trouver qu'un seul : il est très procédurier. Chaque action souhaitée demande un clic de souris et une sélection. Si par exemple on désire que le béret vert poignarde un type, il faut sélectionner le poignard puis le type. Alors qu'à priori, si ce héros est sélectionné, qu'il tient son poignard à la main, le simple fait de cliquer sur l'allemand devrait être assez explicite. Seuls les déplacements ne nécessitent pas de choix dans l'interface.
Ne boudons pas notre plaisir ! Commandos 3 est le meilleur jeu de la série et sans doute un des meilleurs titres sur la Seconde Guerre mondiale.

Léo de Urlevan

COMMANDOS 3 — **±50€**

DÉVELOPPEUR :	Pyro Studios
ÉDITEUR :	Eidos
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	10 octobre 2003
SITE :	http://homeworld2.sierra.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 3 à 700 Mhz, 128 Mo de RAM

☺
- Missions passionnantes
- Difficulté très bien dosée
- Le background des campagnes

☹
- Manque de souplesse de l'interface
- Résolution limitée en 800x600

CLASSEMENT

GRAPHISME	85 %
SON	89 %
PRISE EN MAIN	85 %
AMBIANCE	94 %
DUREE DE VIE	90 %
MULTIJOUEURS	90 %





SIMULATION
HOMEWORLD 2

LE JEU

Vous prenez le contrôle d'une flotte gigantesque, exploitez les ressources des différentes zones dans lesquelles vous passez et combattez de redoutables adversaires. Et petit à petit, découvrez de nouvelles technologies vous rendant plus efficace !

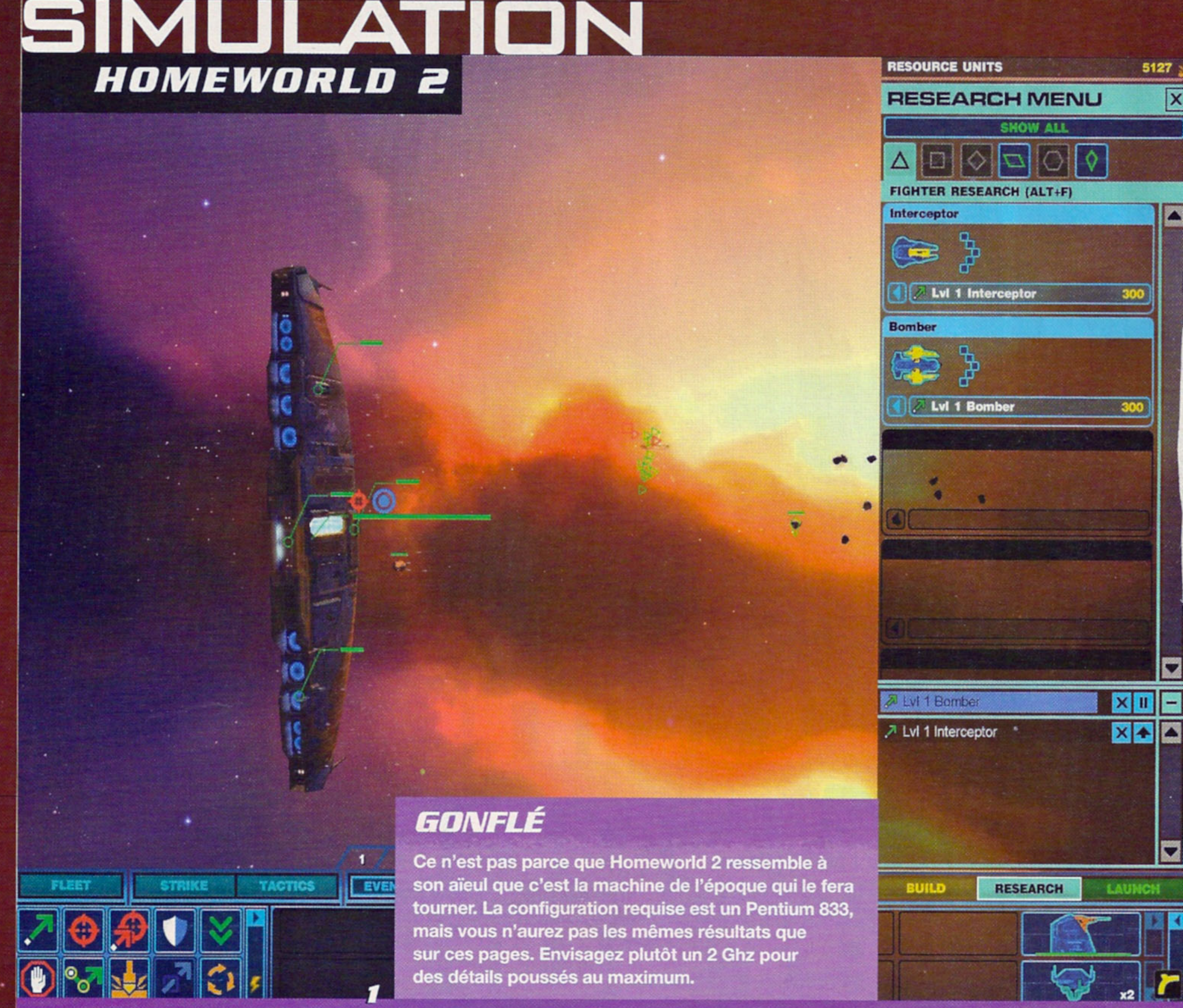


Dans l'espace, personne ne vous entendra exploser

DÉCIDÉMENT, LES PAUVRES DÉPORTÉS D'HIIGARA N'ONT PAS DE CHANCE. DANS LEUR LONG PÉRIPLE, ILS RENCONTRENT DE NOUVEAUX ENNEMIS. LES BATAILLES SERONT PLUS FÉROCES ET PLUS ACHARNÉES QUE PAR LE PASSÉ. ET PLUS BELLES AUSSI...

SIMULATION

HOMEWORLD 2



1

GONFLÉ

Ce n'est pas parce que Homeworld 2 ressemble à son aïeul que c'est la machine de l'époque qui le fera tourner. La configuration requise est un Pentium 833, mais vous n'aurez pas les mêmes résultats que sur ces pages. Envisagez plutôt un 2 Ghz pour des détails poussés au maximum.

Homeworld est un savant dosage de pas mal de choses. Les joueurs peuvent tout d'abord feuilleter un scénario poétique, servi par une formidable narration. Des croquis en noir et blanc se succèdent. Une tristesse considérable nous envahit et le fait de trouver les mêmes émotions dans un film que dans un jeu vidéo constitue un très bon point. Entre les cinématiques, c'est une autre histoire.

Des dizaines de vaisseaux se tirent dessus : petits chasseurs équipés de simples blastes, gros croiseurs aux multiples canons, lasers et autres missiles. A l'écran, des centaines de projectiles sont visibles simultanément. En soi, c'est déjà très impressionnant. Ajoutez à cela des galaxies, toutes plus belles les unes que les autres, et vous comprendrez que nous avons là un des jeux les plus visuels de l'année.

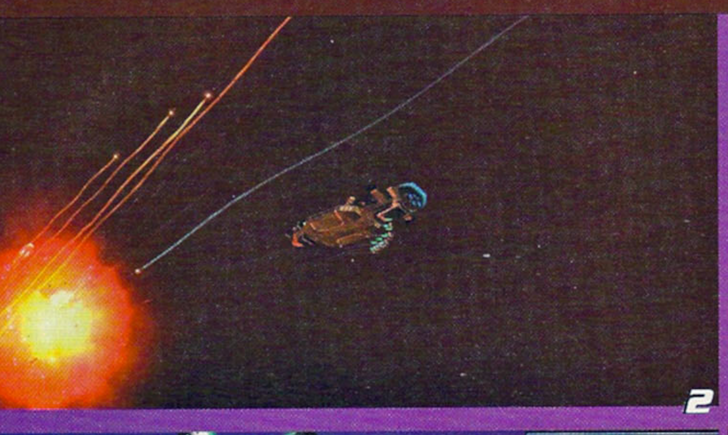
Cependant, les débuts de parties ne permettent pas une énorme variété d'action. Construction des chasseurs, récolte des ressources, résistance aux assauts ennemis... Mais dès la troisième mission, tout se complique, et ça va de mal en pis au fil du jeu. Le niveau de difficulté s'avère très élevé. Les joueurs n'étant pas familiarisés avec cet univers risquent d'être un peu surpris.

Certes, il s'agit d'un jeu de stratégie en 3D, mais il faut bien se mettre dans la tête que "les cartes" ne sont pas vraiment traditionnelles. En effet, espace oblige, elles sont également en 3D. Pour se déplacer d'un endroit à l'autre, il ne faut pas simplement choisir un point sur un repère avec X et Y, mais également définir une hauteur Z.

Par ailleurs, même si les raccourcis claviers sont assez naturels, il faut raisonner différemment par rapport à un Warcraft, ou à Command & Conquer par exemple. De plus, et c'est sans doute ça le plus compliqué, on n'observe pas les lieux en se déplaçant librement dans la zone. Les caméras sont forcément attachées à un vaisseau. Et quand on se focalise sur l'un d'eux, on peut vraiment examiner tout ce qui se passe autour.

Ce manque de visibilité est une contrainte supplémentaire pour le joueur non averti. Et pour corser le tout, le tutorial se révèle plutôt léger. Deux difficultés s'additionnent donc : la prise en main délicate et la rudesse des missions. Mais, après tout, ce sont deux des raisons qui pouvait expliquer le succès du premier Homeworld. Alors, pourquoi changer de concept ?

Dernière difficulté, et non des moindres : Les missions sont liées. Si, à la fin de la mission 10, il ne vous reste que 5 chasseurs, et qu'au début de la 11, vous rencontrez une flotte



1 Parenté. Des modules viennent se greffer sur le vaisseau mère à mesure que les recherches avancent.

2 Boum ! L'importance de cette déflagration est en rapport avec la taille du vaisseau.

3 Pratique. Rien ne vous empêche de construire des unités et d'attaquer en même temps.

4 Traînées. La couleur est un bon indicateur, très pratique pour connaître le camp de l'appareil.

5 Essentielle. Maintenant, une liste des vaisseaux est dispo. On peut donc les sélectionner rapidement.

6 Stratégique. Quand les ressources se trouvent sur les lieux des hostilités, rien n'est simple.



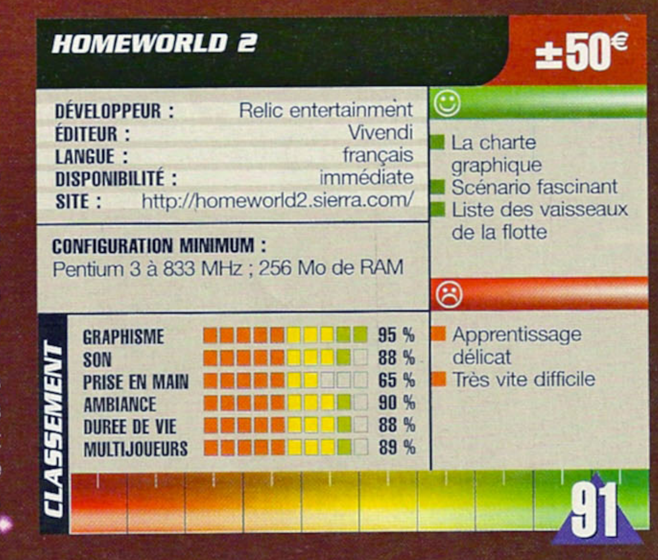
de 50 destroyers, ce n'est pas la dernière partie chargée qu'il faut recommencer, mais la dixième. Homeworld 2 est donc plus dur que son prédécesseur, mais nous venons tout juste d'y goûter.

Il faut bien étudier tous les mécanismes, recommencer chaque partie en hiérarchisant les priorités… Dans l'ensemble de la campagne du premier, il était possible de ne perdre qu'une petite poignée d'unités. Les stratégies gagnantes par le passé ne seront pas aussi simples à mettre en place ici.

Une dernière difficulté se manifeste assez vite. Il est impossible de prendre son temps. Tout doit être fait à la vitesse de la lumière et deux mains nous manquent. Imaginez-vous en train d'envoyer des vaisseaux attaquer l'ennemi, d'en fabriquer d'autres, de récolter des ressources, d'effectuer des recherches… Chacune de ces opérations n'étant pas forcément faciles, leur réalisation simultanée tient du miracle. Mais bon, c'est un coup à prendre.

Une fois que l'on maîtrise, Homeworld 2 devient un des jeux les plus spectaculaires et des plus plaisants à jouer. Les niveaux passent, les avancées technologiques arrivent, et gravier les échelons devient très gratifiant. Les armes sont de plus en plus extraordinaires, graphiquement parlant. L'histoire, elle, s'étoffe, et les rencontres du troisième type se multiplient.

L'immersion est totale, et l'envie de découvrir la suite de l'aventure nous gagne. Mais pour ça, il faut faire des efforts en oubliant tous les jeux de stratégie traditionnels. Et puis, ce n'est pas si mal de varier les plaisirs… **Léo de Urlevan**



HOMEWORLD 2 — ±50€

DÉVELOPPEUR :	Relic entertainment
ÉDITEUR :	Vivendi
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	http://homeworld2.sierra.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 3 à 833 MHz ; 256 Mo de RAM

☺
- La charte graphique
- Scénario fascinant
- Liste des vaisseaux de la flotte

☹
- Apprentissage délicat
- Très vite difficile

CLASSEMENT

GRAPHISME	95 %
SON	88 %
PRISE EN MAIN	65 %
AMBIANCE	90 %
DUREE DE VIE	88 %
MULTIJOUEURS	89 %

91



ACTION
JEDI ACADEMY

LE JEU

Vous incarnez un apprenti Jedi, qui arrive dans l'académie créée par Luke Skywalker. Mais bien sûr, votre formation ne va pas suivre un cours normal.

Il y a bien longtemps...

... DANS UNE GALAXIE LOINTAINE, TRÈS LOINTAINE, LUKE SKYWALKER AVAIT CRÉÉ UNE ACADÉMIE AFIN DE FORMER LES FUTURS CHEVALIERS JEDI. COMME VOUS !

Luke Skywalker a rangé son sabre laser et il ne se bat plus contre le côté obscur de la Force. Mais loin de goûter à une retraite aussi paisible que méritée (des charentaises aux pieds, la télécommande dans une main et une bière dans l'autre), il a créé une académie où les futurs Jedi viennent parfaire leur formation. Des élèves venant de tous les horizons qui, à leur tour, sauveront l'humanité et enrayeront la menace fantôme. Tel est leur destin. Et tel est le vôtre, puisque vous venez d'arriver dans cette école de la Force. Mais avant d'être livré à vous-même en milieu hostile, il vous faudra faire vos preuves et suivre les consignes de votre maître, Kyle Katarn. **Après avoir enchaîné les actes héroïques** par le passé, ce dernier a aussi choisi de ranger les armes, de passer le

CETTE FOIS, CE SERA A VOTRE TOUR DE SAUVER LA GALAXIE





1 Les combats. La plupart du temps, vous préfèrerez le sabre à vos autres armes. C'est quand même plus classe, non ?



2 L'important... "... c'est pas la chute, c'est l'atterrissage !"

3 Guest star. Vous le reconnaissez ? Eh oui, c'est Luke.

4 Yahoo ! Le double sabre offre de sacrées perspectives.

5 Du tonnerre ! Ce pouvoir est redoutable.





flambeau à des combattants plus jeunes et désormais plus vaillants. Mais son savoir est immense, et il vous faudra bien écouter ce qu'il dit pour maîtriser la Force et les différents pouvoirs qu'elle met à votre disposition. Si certains vous permettent d'attirer ou de repousser des éléments du décor (très pratique pour passer de plate-forme en plate-forme), d'autres vous seront bien utiles en plein combat. Comme l'étranglement à distance de Dark Vador, jouissif, ou les éclairs de l'Empereur, diaboliques !

La plupart du temps, vous défierez vos ennemis un sabre à la main (si vous n'avez pas choisi le double comme Darth Maul), voire un dans chaque main (si vous voulez faire le spectacle). Et là, le jeu nous rappelle un peu Enter the Matrix : brouillon, pour ne pas dire bourrin, mais assez plaisant finalement. Vos ennemis vous canardent, vous utilisez votre arme comme un bouclier (de façon automatique, malheureusement), ce qui vous permet de les approcher. Et une fois au corps à corps, c'est parti ! Vous embrochez les ennemis en deux temps trois mouvements et usez de tous vos pouvoirs pour faire le "show".

Hormis ses nombreux atouts, en grande partie liés à l'univers de Star Wars (persos attachants, lutte du bien contre le mal, combat au sabre laser...), Jedi Academy compte quelques défauts presque rédhibitoires. Certes, le principe de base – suivre la formation d'un chevalier Jedi – était très plaisant, mais la réalisation plus que moyenne le dessert. Le moteur est similaire à celui de Jedi Outcast, à savoir celui de Quake 3, qui commence sérieusement à dater puisqu'il est apparu voilà déjà quatre ans. Les graphismes paraissent d'un autre temps, les animations s'avèrent très légères...

Quant à la linéarité, elle est frustrante au possible. Quelle que soit votre mission, elle vous est clairement expliquée. Tout comme la méthode à appliquer, point par point. En fait, le seul intérêt de ce titre réside dans les nombreux environnements qu'il vous permet de découvrir. Et même s'il a des faux airs d'add-on, tous les fans seront aux anges.

Socrates



JEDI ACADEMY — ±48€

DÉVELOPPEUR :	LucasArts
ÉDITEUR :	Activision
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	26 Septembre 2003
SITE :	www.rockstargames.com

CONFIGURATION MINIMALE :
P3 450 MHz ; 128 Mo ; carte 32 Mo

☺
- L'univers
- Les combats

☹
- Les graphismes
- Très linéaire

CLASSEMENT

GRAPHISME	71
SON	75
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	85
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	–

72

JEU DE ROLE

LIONHEART

LE JEU

Vous incarnez un héros du XVIe siècle et manipulez les personnes influentes. Combattez des monstres, gagnez de l'expérience... et atteignez la récompense suprême : combattre aux côtés de Léonard de Vinci !

DES SITUATIONS ASSEZ... SAVOUREUSES !

Rencontres au sommet

LE DERNIER BLACK ISLE N'EST PAS À LA HAUTEUR DES TITRES PROPOSÉES HABITUELLEMENT PAR L'ÉDITEUR. MAIS ÇA RESTE UN DES MEILLEURS JEUX DE RÔLE DU MOMENT. AVEC UN UNIVERS INÉDIT !

On ne peut pas dire que Black Isle privilégie la technique. En revanche, toutes les règles qu'ils nous ont proposées ont toujours été exceptionnelles. Qu'elles soient issues de l'univers d'AD&D ou complètement originales, la cohérence prime. Ici, c'est avant tout la richesse de l'univers qui fait la différence. Des jeux de rôle, il en pleut tous les mois. En 2D, en 3D, futuristes, médiévaux, solo ou multi. L'overdose nous guette.

L'action de Lionheart se situe à Barcelone, à la fin du XVIe siècle. Autant le dire tout de suite : la période est trouble et il convient de bien choisir son camp. Les inquisiteurs ne voient pas les magiciens d'un très bon œil, et les templiers ne peuvent pas encadrer les saladins. Il y a cependant des rapprochements entre l'Inquisition et les Templiers : ils sont formellement opposés à l'utilisation de la magie, tandis que les deux autres factions l'approuvent.

Vous pouvez adhérer à n'importe quel groupe. Les missions que l'on vous proposera vous mettent dans des situations assez savoureuses. La position d'inquisiteur est en effet plutôt expéditive dans certaines circonstances, en particulier avec les hérétiques s'étant servis de la magie. Mais on s'aperçoit très vite que certaines quêtes vont à



Une sucette géante ? Il s'agit en fait d'un téléporteur.

Trolls. Inutile de parlementer avec eux

La galère. Les nouveaux locaux de Gen4 ?

La Dream Team

Il est possible de rencontrer de nombreuses personnalités de l'époque. Celles-ci vous donneront alors des quêtes à accomplir.



QUI ? Cervantes.
OÙ ? Dans le jardin, en train de combattre des arbres, car il n'y a pas de moulin à vent à Barcelone !
QUOI ? Combattre un monstre énorme connu de lui seul.



QUI ? Cortez
OÙ ? Dans la taverne
QUOI ? Tuer un reptile l'ayant blessé au bras.



QUI ? Léonard de Vinci.
OÙ ? Dans son imprimerie.
QUOI ? Il vous donne plein d'infos pour résoudre des quêtes et vous demandera de retrouver une pierre.



QUI ? Machiavel.
OÙ ? Chez lui, dans un bien bel appartement.
QUOI ? : Le défendre contre des monstres ayant envahi sa maison. Réussir vous permettra d'en savoir plus sur la politique de la ville.

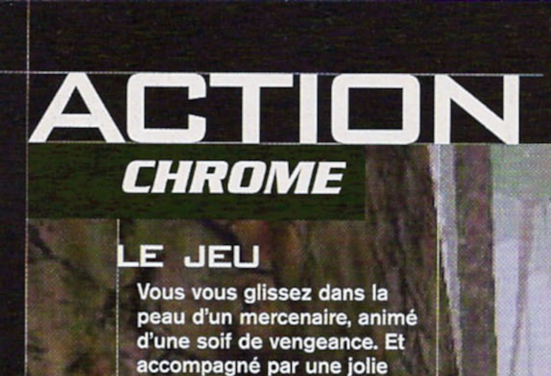


QUI ? Shakespeare
OÙ ? Chez lui, en train de se morfondre.
QUOI ? Retrouver sa muse, prisonnière des inquisiteurs.

l'encontre de votre faction et pour les effectuer, il faut y avoir adhéré.
Au bout d'un moment, on ne sait plus trop pour qui on roule ! D'autant plus troublant que le jeu semble un peu buggé par moments ! Vous pouvez taper n'importe qui, dans n'importe quelle faction même, et cela ne modifiera en rien l'attitude globale des quatre camps à votre égard. Ce n'est pas très grave. Comme dans tous les jeux de rôle, on joue pour sa gueule, en essayant de ramasser le plus d'expérience possible.
Les possibilités des personnages sont assez énormes, comme chaque produit issu des studios de Black Isle. Mais Lionheart n'est pas vraiment à la hauteur des autres titres de l'éditeur. Après plusieurs tentatives, nous n'avons pas encore compris comment faire évoluer des personnages qui ne soient pas de purs bourrins. Malgré la présence de trois écoles de magie bien distinctes, les pures brutes restent les plus jouables.
La puissance des sorts de haut niveau laisse penser que des magiciens peuvent tirer leur épingle du jeu, mais la progression en début de partie est alors bien plus délicate. On se désintéresse donc d'une bonne partie du scénario, cela s'avère très dommage. Par ailleurs, le problème avec les brutes épaisses, c'est que la lassitude nous gagne très vite. Je tape, je tue, je me soigne…
Heureusement, le monde est intéressant. Au fil de l'histoire, vous croiserez des personnalités comme Léonard de Vinci ou William Shakespeare (voir encadré) et accomplirez alors des quêtes pour eux. On est très loin d'un Baldur's Gate, mais les fans des RPS y trouveront leur compte. Car au bout du compte, il s'agit d'une bonne cuvée en comparaison avec la concurrence.

Léo de Urlevan





LE JEU

Vous vous glissez dans la peau d'un mercenaire, animé d'une soif de vengeance. Et accompagné par une jolie poupée, ce qui ne gâche rien !

Nickel chrome

FPS FUTURISTE, CHROME SAUTE AUX YEUX PAR SON INCROYABLE QUALITÉ GRAPHIQUE. POUR LE RESTE, RIEN DE VRAIMENT ORIGINAL. HORMIS LA POSSIBILITÉ DE PILOTER DES VÉHICULES TOUS PLUS ÉTRANGES LES UNS QUE LES AUTRES...

Dieu que notre tâche est difficile ! En effet, comment noter un titre qui remplit parfaitement son office, mais ne révolutionne pas forcément le genre. Ce dilemme mensuel semble encore plus prononcé avec la sortie de Chrome. Le jeu développé avec soin par Gathering est un modèle d'esthétisme, de jouabilité, de difficulté aussi. Pourtant il ne parvient pas à nous convaincre de sa réelle valeur ajoutée par rapport aux productions dont il se rapproche (Halo, Planetside). Faut-il alors faire la fine bouche et le jeter au pilori de la médiocrité ? Assurément, non !

Chrome n'est certes pas un grand jeu, mais un bon produit qui ravira en premier lieu les "addicted" des FPS bien corsés. Car Chrome n'est pas une partie de plaisir. Il vous faudra rester en permanence sur le qui-vive pour mener à bien vos différentes missions. Et, croyez-moi, certaines d'entre elles sont particulièrement délicates. Jamais vous n'auriez cru aimer à ce point votre touche F5 (sauvegarde) !

Côté scénario, Gathering a joué la carte de la simplicité. Vous incarnez Bolt Logan, un mercenaire un brin cabot, qui se vend au plus offrant et se fait un devoir de remplir les objectifs qui lui sont fixés. Accompagné de Carrie, son ex-future petite amie, il garde le secret espoir de se venger de Ron Hertz, dit le "Pointer", son ancien meilleur ami qui le trahit au début de l'aventure. Le scénar', tendance "Melrose Space", a au moins le mérite de vous expliquer pourquoi les indigènes armés jusqu'aux dents qui peuplent les lieux n'ont qu'une seule idée en tête : vous descendre !

XOXOOX XOOXO XO XO XO
XOOX OX OX X OX O

ACTUALITES TEST MULTI SHOPPING PREVIEW

Lors des nombreuses missions, vous serez amené à croiser le fer avec une multitude de PNJ, de plus en plus coriaces et surtout de moins en moins prévisibles. Certes, votre armement évoluera en conséquence, pourtant ne sous-estimez pas vos adversaires, car, pour le coup, c'est la touche F8 (chargement) qui deviendra votre meilleure amie…
Côté artillerie, vous disposez à chaque nouvelle épreuve d'un arsenal plutôt zen, mais qui s'enrichira au fur et à mesure avec les trouvailles que vous ferez sur vos adversaires au tapis. Ne négligez pas les grenades offensives ! Elles vous serviront plus que vous ne pouvez l'imaginer. Toutefois, la ruse demeure votre plus fidèle alliée pour triompher. Car trop de bruit attire vos adversaires. Et un ça va, deux ça va, mais trois, bonjour les dégâts…
Côté originalité, vous serez amenés tout au long de l'aventure à piloter des véhicules futuristes. Si leur aspect extérieur vous effraye, n'ayez crainte ! Ils sont en général là pour vous sortir d'un mauvais pas. De même, n'hésitez pas à vous servir de tout ce qui peut tailler en pièces vos ennemis : tourelles, canons…
Pour conclure, ce titre ravira tous les passionnés du genre, en leur apportant adrénaline et action à foison. En outre, le mode Multi, à l'image d'un Vietcong, est particulièrement réussi. Allié à des décors tantôt réussis tantôt splendides, Chrome est un bon produit, qui pourrait, sait-on jamais, révolutionner le genre lors de ses prochaines versions…

Raz

CHROME — **±50€**

DÉVELOPPEUR :	Gathering
ÉDITEUR :	Take 2 Interactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.chromethegame.com

CONFIGURATION MINIMALE :
Pentium III à 900 MHz ;
256 Mo de RAM

☺
- Des décors superbes
- Une prise en main intuitive
- Un mode Multi réussi

☹
- Peu d'originalité
- Quelques cinématiques à revoir

CLASSEMENT

GRAPHISME	90 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	85 %
AMBIANCE	80 %
DURÉE DE VIE	80 %
MULTIJOUEURS	85 %

82





LE JEU
Vous incarnez William Drake qui, aux commandes de son vaisseau, se mesurera aux pirates subaquatiques qui mettent en péril son petit monde.

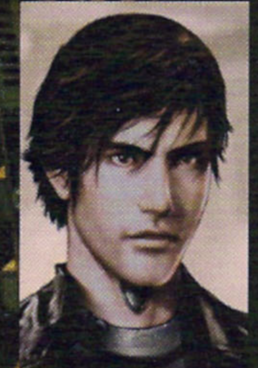




Friture Commander

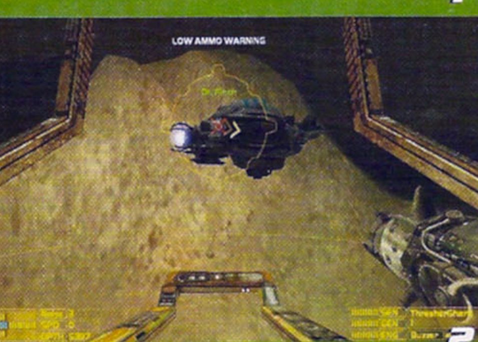
DES ANNÉES APRÈS LES WING COMMANDER, UN SUCCESSEUR DIGNE DE CE NOM FAIT SON APPARITION. MALHEUREUSEMENT, CE JEU VAUT DAVANTAGE PAR SON SCÉNARIO QUE PAR SON GAMEPLAY.

Dans quelques centaines d'années, les hommes habiteront sous l'eau, les guerres ayant entièrement défiguré la surface du globe. Et des milliards de victimes seront à dénombrer, dont le père du héros. D'emblée, une magnifique cinématique nous explique cela. Les guerres continuent, subaquatiques. Bien décidé à honorer la mémoire de son père, William Drake choisit de défendre la veuve et l'orphelin... et une colonie en particulier. Vous l'aurez compris : il va mettre sur la tronche de tous ceux qui ne sont pas de sa faction.



L'interface est assez étrange. A l'écran, on distingue le vaisseau principal. Sur celui-ci, différentes salles sont mises en avant. En y entrant, on peut rencontrer des gens. Bonjour, bonsoir, des petits riens qui permettent de s'attacher à chacun des personnages. En gros, c'est exactement ce qui se passait dans la série des Wing Commander. Mais parfois, la monotonie s'installe. Elle doit être volontaire. Disons qu'après 15234 belotes, 8729 manilles et 68472 tarots, on tourne en rond.











1. Surprenant. Le relief sous-marin est plus accidenté qu'on ne pourrait le croire.

2. Protection. Avec ce genre d'objectifs, le suspense est porté à son paroxysme.

3. Cinématique. Cet enfant est en fait le héros dans sa jeunesse. On plonge d'emblée dans le scénario.

4. Face à face. Comme dans un FPS, on peut straffer. Un joystick avec de nombreux boutons est recommandé.

5. Orage, ô... N'ai-je donc tant vécu que pour voir un jour ?

Pour briser l'ennui de cette vie sans joie, une mission vous est proposée. A chaque fois, c'est très urgent et la survie du monde libre en dépend. On a hâte de monter dans le chasseur, de l'équiper puis d'entrer dans l'arène. Tout d'abord, on remarque que le moteur est plutôt correct. Le sol n'est pas plat comme on aurait pu s'y attendre mais très accidenté, avec pas mal d'épaves et de débris en tout genre. Quand ce ne sont pas des bases ou des villes entières. Cela rend les combats plus intéressants.

Il y a toutefois un sévère problème de rythme. Dans chaque mission, il faut suivre des points de navigation. La plupart du temps, aucun ennemi n'est là pour vous troubler et il est tout à fait envisageable de passer plusieurs minutes sans qu'il ne se passe quoi que ce soit. Par contre, à d'autres moments, ça castagne ! Pénible ? Ça l'est quand on doit recommencer la mission suite à un échec (pas de sauvegarde en pleine action). En revanche, quand on la découvre pour la première fois, l'ambiance est lourde et pesante.

LE SCÉNARIO EST D'UNE RICHESSE INSOUPÇONNÉ !

Même dans les Wing Commander, univers où les trahisons allaient bon train, le résultat s'avérait moins inquiétant. Cela dit, les combats se ressemblent tous. Même si on change de vaisseau de temps en temps, et même s'il y a de nouvelles armes... l'impression de toujours faire la même chose se fait cruellement sentir. Heureusement, le scénario est d'une richesse insoupçonnée, et l'histoire, écrite au fur et à mesure de vos rencontres avec les personnages, est sans conteste la récompense d'une mission réussie.

Léo de Urlevan

AQUANOX 2 : REVELATION — ±50€

DÉVELOPPEUR : Massive Entertainment
ÉDITEUR : Jowood
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : 26 septembre 2003
SITE : http://www.aquanox-revelation.com/

CONFIGURATION MINIMALE :
Pentium 1 Ghz ; 256 Mo de ram

☺
- Une bonne histoire
- Un bon moteur de jeu
- L'interface très propre

☹
- Bande son (rock californien) insupportable
- Combats ennuyeux
- Missions parfois longues pour rien

CLASSEMENT

GRAPHISME	88
SON	60
PRISE EN MAIN	81
AMBIANCE	88
DURÉE DE VIE	75
MULTIJOUEURS	68

84

ACTION

TRON 2.0



LE JEU

Vous incarnez Jet Bradley qui, après avoir été happé par un ordinateur pour éliminer un virus, devra élucider le mystère entourant la disparition de son père, héros du film originel.

La chasse au virus

L'UNIVERS DÉPEINT DANS LE FILM TRON, SORTI IL Y A UNE VINGTAINE D'ANNÉES, SERT AUJOURD'HUI DE TOILE DE FOND À UN JEU VIDÉO. RÉSULTAT ? UN TITRE ÉTONNANT DANS UN GENRE ENCOMBRÉ !

Pour les plus jeunes d'entre vous, Tron n'est certainement qu'un film de science-fiction plutôt vieillot, aux effets spéciaux dépassés. En revanche, ceux qui ont déjà quelques ridules au coin des yeux (et qui l'ont donc vu il y a une bonne vingtaine d'années) ont tous gardé le souvenir d'une œuvre singulière et d'un scénario original. Quant à l'univers utilisé en toile de fond, il s'avère pour le moins surprenant puisque l'action se déroule à l'intérieur d'un ordinateur. Cette adaptation vidéoludique coule donc de source, d'autant plus qu'il ne s'agit pas de la première. Eh oui, souvenez-vous de Disc of Tron sur Amiga !

Jet Bradley est le fils d'Alan qui, après avoir été le héros du film, est devenu un programmeur de renom. Mais plutôt que de travailler avec son père, il préfère – comme beaucoup de jeunes de son âge – s'adonner à sa passion, les jeux vidéo. Un jour, alors qu'il est au téléphone avec son rejeton, Alan est enlevé. Que s'est-il passé ? Quelques minutes auparavant, un virus a contaminé tous les programmes du serveur. Etrange ! La machine est devenue folle, semble-t-il. D'ailleurs, à peine Jet est-il arrivé sur les lieux dans l'espoir de comprendre le fin mot de l'histoire, celle-ci le numérise et il se retrouve à l'intérieur même de l'ordinateur.

MaTria (le nom donné à cette machine high tech) lui servira de guide dans cet univers étonnant. Un virus menace tous les fichiers présents sur le disque. Il faut donc le localiser et le mettre hors d'état de nuire. Pour cela, il faudra suivre les protocoles qui régissent ce monde virtuel. Pour accéder à des dossiers, des codes sont donc nécessaires. Et pour pouvoir être transféré d'un support à un autre (comme un Palm), mieux vaut bazarder son inventaire et réduire ainsi son poids, désormais calculé en kilooctets. Une idée toute bête à première vue, mais qui influe directement sur votre façon de jouer. Vous voilà contraint de faire des choix, et donc de renoncer à certaines choses.

Conscient du risque que vous représenter pour lui, le virus a contaminé des fichiers et ceux-ci mènent la chasse, dans l'unique but de vous effacer. Le programme a, lui aussi, détecté la présence d'un intrus – vous ! – et cherche également à vous supprimer. Votre vie ne tient plus qu'à un fil, celui de votre souris. Car si l'histoire est originale, c'est à un First Person Shooter auquel nous avons à faire. Un FPS scénarisé et donc teinté

IL AURAIT PU ÊTRE EXCEPTIONNEL... CE NE SERA QU'UN BON JEU !

d'aventure, mais un jeu où votre but est d'éliminer ceux qui se dresseront sur votre chemin. Sans pistolet, ni fusil à lunette. Votre arme est un disque faisant office de boomerang et de bouclier. Et ensuite, vous mettrez la main sur une matraque, des grenades…

Malheureusement, une fois au cœur du jeu, ce titre ne vaut que par la richesse de son univers. Plutôt que de se téléporter, Jet emprunte des flux de données. Au lieu d'utiliser une clé, il insère ses codes d'accès. Il télécharge également l'image résiduelle des données qu'il a écrasé, mais en d'autres termes, il fouille le corps de ses ennemis. Et à défaut de passer au niveau 40, comme dans un jeu de rôle, il s'applique des patches pour passer à la version 1.2.6. On a l'impression d'être au bras d'une fille quelconque mais habillée par les plus grands couturiers.

On se retourne donc vers le Multi. Là, les courses de Light Cycles (les motos futuristes du film) vous offriront de bons moments. Sans oublier les duels se réglant à grands coups de disque, et qui ont au moins le méritent d'être jouables en ligne. Bref, Tron 2.0 aurait pu être un excellent titre, il se contentera d'être un bon jeu.

Socrates

TRON 2.0 — ±50€

DÉVELOPPEUR :	Disney Interactive
ÉDITEUR :	Monolith Productions
LANGUE :	First Person Shooter
DISPONIBILITÉ :	disponible
SITE :	www.tron20.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 3 à 500 MHz ; 256 Mo de RAM ; carte graphique 32 Mo

☺
- L'univers singulier
- Les courses de moto
- Les duels au disque

☹
- Ce n'est qu'un FPS, dans le fond !

CLASSEMENT

GRAPHISME	85 %
SON	80 %
PRISE EN MAIN	80 %
AMBIANCE	95 %
DURÉE DE VIE	70 %
MULTIJOUEURS	80 %

81





TIGER WOODS PGA TOUR 2004

LE JEU

Vous créez votre golfeur et tentez de faire carrière. En amassant un max de fric, bien sûr !

L'œil du Tigre

LA NOUVELLE VERSION DU HIT D'ELECTRONIC ARTS N'A RIEN DE SURPRENANT. ELLE N'EN DEMEURE PAS MOINS EXCEPTIONNELLE !

Les simulations de golf ont cet avantage sur le sport lui-même que vous pouvez balancer votre souris, frapper votre écran et insulter l'ordinateur sans pour autant craindre d'être expulsé du country club. Car c'est en effet ce qui arrive aux mauvais joueurs "dans la vraie vie". A part ce petit détail, et la joie – toute relative – de marcher pendant des heures, Tiger Woods PGA Tour est le titre le plus réaliste qui soit. Et le millésime 2004 de ce très grand cru signé Electronic Arts ne déroge pas à la règle.

Cette année, EA Sports a d'ailleurs intégré un éditeur si remarquable que vous pourrez créer un personnage vous ressemblant trait pour trait. A moins, bien sûr, de ressembler à Quasimodo. Et encore ! Les possibilités paraissent si nombreuses que ça doit bien être possible. Pour dessiner un visage, il faut en effet définir l'épatement du nez, l'espace entre les sourcils, l'épaisseur des lèvres, la couleur des yeux, la coupe de cheveux… Absolument tout est paramétrable ! Mais ceci n'est qu'un détail comparé à la richesse de ce titre.

Le nombre de modes de jeu est tout bonnement hallucinant, mais mener à bien votre carrière reste l'objectif le plus passionnant. D'autant qu'il les regroupe tous : stroke play, skin, skis, shootout… Sans oublier les grands tournois qu'il vous faudra remporter pour espérer atteindre le niveau suivant et vous mesurer au plus grand golfeur de la planète. Comme dans la version 2003, Tiger Woods propose un petit côté « jeu de rôle » vous permettant de répartir les points gagnés parmi les cinq caractéristiques d'un golfeur (drive, putt…).

Par ailleurs, quelques petites nouveautés (trop rares, malheureusement) viennent égayer l'ensemble et attester qu'il ne s'agit pas là que d'une simple mise à jour. Deux golfeurs professionnels font en effet leur apparition dans cette version : John Daly et Adam Scott. De même que la recherche d'un sponsor a été implémentée, ce qui conforte encore le côté réaliste de ce titre. Car en effet, le golf est un sport qui brasse beaucoup d'argent, quasiment autant que la boxe ou le sport automobile.

Mais venons-en au jeu lui-même ! C'est bien là le plus important. Graphiquement très impressionnant, Tiger Woods 2004 bénéficie surtout d'une jouabilité exceptionnelle. Le système True Swing est d'une précision incroyable. En imprégnant un mouvement de va-et-vient à la souris (sans même cliquer sur un bouton), vous frappez la balle et pouvez lui donner l'effet que vous souhaitez. Absolument génial ! Et si vous "dévissez", c'est que vous avez raté votre coup. Tout simplement.



1 Décors. Ils sont variés, nombreux et fidèles à la réalité. En un mot : parfaits !

2 Perso. L'éditeur est si complet qu'on peut faire n'importe quoi. La preuve !

3 "Toi, tu creuses !" Avec un club, et le système True Swing, ça peut vous arriver assez souvent.

Quant au mode, véritable cœur de cette nouvelle version, nous n'avons malheureusement pas pu le tester, les serveurs étant désespérément vides avant la sortie officielle du titre. Mais sachez qu'il devrait vous permettre de vous frotter aux autres joueurs de la planète, comme toute la gamme EA Sports de cette année d'ailleurs. Et là aussi, les modes pullulent. Vous pourrez ainsi effectuer un duel rapide ou participer à un véritable tournoi, sur quatre rounds.

Vous l'aurez compris : bien que les innovations techniques soient à peine visibles, Tiger Woods PGA Tour 2004 s'impose comme la meilleure simulation de golf du moment. A posséder à tout prix !

Socrates

TIGER WOODS PGA TOUR 2004 — ±49€

DÉVELOPPEUR :	EA Sports
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	octobre 2003
SITE :	www.ea.com

CONFIGURATION MINIMALE :
P3 à 333 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte vidéo 16 Mo

☺
- Le meilleur du genre
- Les nombreux modes
- Le jeu en ligne

☹
- Aucune réelle innovation

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	90
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	NT

92

ACTION

MACE GRIFFIN : BOUNTY HUNTER



LE JEU

Vous êtes un chasseur de primes et n'avez qu'un but : mener à bien vos missions, qu'elles constitent à shooter tout le monde arme au poing ou aux commandes d'un vaisseau...

Power Ranger

A PREMIÈRE VUE, MACE GRIFFIN : BOUNTY HUNTER N'AVAIT RIEN POUR NOUS FAIRE SALIVER. A PREMIÈRE VUE SEULEMENT. CAR LE FPS FUTURISTE POSSÈDE PLUS D'UNE ÉTOILE SUR SA PLAQUE.

Ce qui a de bien à la rédac' de Gen4, ce sont les anniversaires ! Veinard, ce mois-ci, c'était le mien. Alors mes collègues ont eu une idée de génie : m'offrir un gâteau au FPS. Après s'être servi au passage (Call of Duty et Battlefield pour Jerôme, Tron 2.0 pour Socrates, MoH pour Léo), il ne me restait que trois parts. En préambule, j'ai dévoré XIII, et comme l'appétit vient en mangeant, j'ai fait de même avec Chrome. Rassasié, le morceau Mace Griffin : Bounty Hunter ne me faisait plus trop envie. L'histoire d'un Ranger emprisonné dix ans pour sévices rendus me semblait un peu avariée. En plus, tout ce petit monde se débat en 2612. J'avais donc largement le temps. La gourmandise aidant, je me suis laissé tenté. Et vous savez quoi ? J'ai fini le tout sans y penser. Car le titre, développé par Black Label Games, est une crème parmi les crèmes.

Sans grumeau d'aucune sorte au niveau des graphismes ou de la jouabilité, Mace Griffin se déguste jusqu'à la dernière miette. Les niveaux proposées ne manquent pas de piment, ni de variété. Et cerise sur le gâteau, vous prenez, par moments, les commandes d'une cuisine spatiale... Pardon, de vaisseaux spatiaux ! En effet, la spécialité locale, ici, c'est l'alternance entre missions de shoot pur et dur et combats aériens à la Star Wars. Cette surprise du chef a deux grands avantages. D'une part, elle ouvre l'appétit du joueur. D'autre part, elle rompt la monotonie des accrochages successifs.

Point besoin d'être un fin gourmet pour constater que Mace Griffin est une bonne adresse, d'autant que, dans la recette, Black Label n'a pas oublié le sel de tout bon FPS. Les adversaires (extra-terrestres, robots ou "techno gogos") sont présents en nombre et bien diversifiés. Au fur et à mesure de l'aventure, ils seront de plus en plus robustes et de plus en plus enclins à vous faire payer l'addition. Et pour éviter de finir en plat du jour, vous devrez faire preuve d'un bon coup de gâchette, aussi bien sur terre que dans les airs.

Pour ce faire, vous disposerez d'un assortiment de pétoires futuristes et d'objets volants bien identifiés, dont il faudra prendre soin. Vous apprécierez également en connaisseur l'ambiance sonore, qui contribue à faire monter la pression aux moments cruciaux. Et le thème principal du scénario : la vengeance, car elle peut se manger froid...

POUR NE PAS FINIR EN PLAT DU JOUR, FAITES PREUVE D'UN BON COUP DE GÂCHETTE !

Au final, Mace Griffin : Bounty Hunter tient ses promesses. Pour autant, le titre ne fait pas jeu égal avec les pâtisseries numériques de chez Valve. On peut regretter le manque de liberté dans le choix des missions – un comble pour un mercenaire – ou encore l'absence de mode Multi. Néanmoins, il constitue une agréable mise en bouche avant la venue de Gordon Freeman et consorts…

Raz

MACE GRIFFIN : BOUNTY HUNTER — **±45€**

DÉVELOPPEUR :	Black Label Games
ÉDITEUR :	Black Label Games
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	26 septembre 2003
SITE :	www.bountyhunter-games.com

CONFIGURATION MINIMALE :
Pentium III 1GHz et 128 Mo RAM

☺
- L'ambiance générale
- Les combats spatiaux
- Le concept

☹
- Le manque de libre arbitre
- L'absence de mode Multi

CLASSEMENT

GRAPHISME	85 %
SON	89 %
PRISE EN MAIN	85 %
AMBIANCE	85 %
DURÉE DE VIE	85 %
MULTIJOUEURS	–

86



GESTION

INDUSTRY GIANTS 2 "1980-2020"



LE JEU
Vous dirigez une entreprise et tentez de faire fortune grâce aux nouvelles technologies mises à votre disposition.

Puits de pétrole, champ de colza. Idéal pour se faire du fric sur le dos des écolos et des... "polluos" !

Money, money, money...

VOICI LE PREMIER ADD-ON D'INDUSTRY GIANTS 2. NOUVELLES TECHNOLOGIES, NOUVEAU PRODUITS ET PLAISIR DE JEU INTACT !

Créer sa société et faire fortune n'est pas chose facile. Avant de devenir patron de sa propre boîte, on ne ne mesure pas toujours la difficulté de cette entreprise. Il faut en effet prendre en compte tout un tas de petits problèmes dont on ne soupçonnait pas l'existence. Et les régler coûte de l'argent dans ce monde impitoyable qu'est le capitalisme. Heureusement, cette extension d'Industry Giants 2 n'est pas basé sur les problèmes entre syndicat et direction... Non, l'add-on "1980-2020" inclut en fait les dernières technologies et tous les produits les plus en vogue du moment, comme les téléphones portables ou les écrans plats. Pour faire du fric, encore du fric et toujours plus de fric !

INDUSTRY GIANTS 2 "1980-2020" ±20€

DÉVELOPPEUR :	Big Ben
ÉDITEUR :	Jowood
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.jowood.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P2 à 350 MHz ; 32 Mo de RAM ; carte vidéo 16 Mo

☺
- Les nouveaux produits
- Les nouveaux scénarios
- Le prix

☹
- Aucune innovation technique !

CLASSEMENT

GRAPHISME	80
SON	55
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	80
DURÉE DE VIE	80
MULTIJOUEURS	NT

82

Alors que dans IG2, vous commenciez par la culture de la pomme de terre et l'élevage de poules, "1980-2020" mettra votre porte-monnaie à rude épreuve. Prenons l'exemple d'une entreprise fabriquant des écrans plasma ! Comme tout le monde le sait, ces téléviseurs sont composés de plastique, de verre et de composants électroniques. Pour le plastique, il vous faut des puits de pétrole et une usine de traitement chimique. Pour le verre, une mine de quartz et une autre usine, pour transformer le sable. Et pour l'électronique, des puits de pétrole, des usines de traitement chimique, des mines de cuivre, une entreprise destinée à le traiter...

Pour mettre en vente un produit, on se retrouve souvent avec une dizaine de boîtes sur les bras. Sans parler de la boutique, des entrepôts et des sociétés de transport. Heureusement, tout est parfaitement expliqué, et les fiches sont consultables à tout moment. Il suffit de s'y reporter si la complexité de l'ensemble vous fait perdre les pédales. Car ce titre est l'un des plus complexes dans son genre, mais en revanche, il n'est pas du tout compliqué. Les mécaniques de jeu sont clairs : on installe une mine, puis un entrepôt à proximité, puis une usine, puis un autre dépôt... La rigueur allemande se fait sentir !

Bref, sans apporter de grande originalité, hormis la variété des produits proposés, les nouveaux moyens de transport et quelques éléments supplémentaires pour la période précédente (café, joaillerie...), cet add-on sera certainement incontournable aux yeux des fans de gestion. D'autant que son prix (environ 20 euros) est loin d'être excessif. Quant aux autres, s'ils veulent se laisser tenter, un coffret collector, regroupant Industry Giants 2 et son extension, est disponible pour seulement 40 euros. Une affaire !

Socrates

CONFLICT : DESERT STORM 2

LE JEU
Vous dirigez une escouade des commandos, et passez de l'un à l'autre pour libérer Bagdad et le peuple irakien.

1 Nostalgie. Les fans du premier ne seront pas déçus, car l'arsenal du premier opus est encore là.

1 Agence tout rique. A quatre au chaud dans le Hummer, avec la mitrailleuse pleine à craquer, c'est le feu d'artifices en plein désert.

Comme à la télé !

DEUXIÈME GUERRE EN IRAK. DEUXIÈME JEU SUR CE CONFLICT... ET BIEN QUE LE SUJET FÂCHE, IL FAUT AVOUER QUE CE TITRE EST BON !

Engagez-vous, qu'ils disaient ! Dans la Delta Force américaine ou les SAS britanniques ? Quatre mousquetaires des temps modernes : un sniper, un démolisseur, un spécialiste des armes lourdes et... un chef ! La septième compagnie à Bagdad. L'histoire se déroule peu de temps après la guerre du Golfe, et il s'agit de renverser le tyran en place. En gros, de foncer sur Bagdad.

Pour ce faire, une dizaine de missions variées s'offrent à vous. Echappez-vous d'une prison, faites de l'auto-tamponneuse en tank, du paintball à balles réelles dans les rues de la ville... Les quatre loustics sont contrôlables indépendamment, ou en groupe. Cette suite est beaucoup plus stratégique que la première. D'ailleurs, le *level design* a énormément progressé. Les villes sont magnifiques et possèdent des tonnes de recoins pour se planquer.

Les armes sont aussi au niveau, avec des grenades au phosphore, des lance-roquettes de folie... L'intelligence artificielle des Irakiens est beaucoup plus fine que dans le premier (euphémisme). Non seulement, ils ne courent plus bêtement vers vous, mais ils se payent le luxe de gérer comme personne la carte. Après tout, ils sont chez eux !

En progressant dans le jeu, l'expérience de vos guerilleros s'accroît. Ils tirent avec plus de précision, ils résistent à l'uranium, leur poil devient plus souple... Plus sérieusement, ils s'adaptent à votre style de jeu, et collectionnent aussi les médailles en fonction de votre réussite. Un challenge de plus qui vous pousse à revenir sans cesse à l'assaut.

Techniquement, le jeu est d'un bon niveau. Les textures des villes en mettent plein la vue, les explosions en calmeront certainement plus d'un, et la jouabilité reste excellente, avec une interface classique mais complète, et surtout très simple d'accès.

Malgré son sujet un peu délicat, ce second opus a l'avantage de se placer dans une réalité parallèle. Il est pourtant délicat d'oublier le contexte actuel. Cependant, l'expérience de jeu vaut le détour, et nul doute que bon nombre d'entre vous y trouveront leur compte.

Jérôme



CONFLICT : DESERT STORM 2 — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Pivotal Games
ÉDITEUR :	Eidos
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.eidos.com

CONFIGURATION MINIMUM : PIII 800 MHz, 128 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo

+
- L'apprentissage des troupes
- Le level design
- Les textures

−
- Un peu glauque comme sujet, non ?

CLASSEMENT

GRAPHISME	88
SON	84
PRISE EN MAIN	84
AMBIANCE	86
DURÉE DE VIE	83
MULTIJOUEURS	-

86



ACTION

MEDAL OF HONOR : L'OFFENSIVE

LE JEU

Vous vivez les exploits d'un soldat américain de 1942, entre la Tunisie et l'Italie, et inversez le cours de la guerre en faisant exploser des bases et des installations allemandes. Découvrez au passage l'ambiance des tempêtes de sable… et pilotez des chars !

Poids lourd.
On peut piloter ces tanks, mais le jeu est plus orienté vers l'action.

Survivor.
Votre fin serait-elle proche ?

A l'attaque !

MEDAL OF HONOR CONTENAIT UNE SCÈNE MYTHIQUE. MAIS TOUTE LA SECONDE GUERRE MONDIALE N'A PAS ÉTÉ QU'UNE SIMPLE HISTOIRE DE DÉBARQUEMENT. COMME LE MONTRE L'OFFENSIVE !

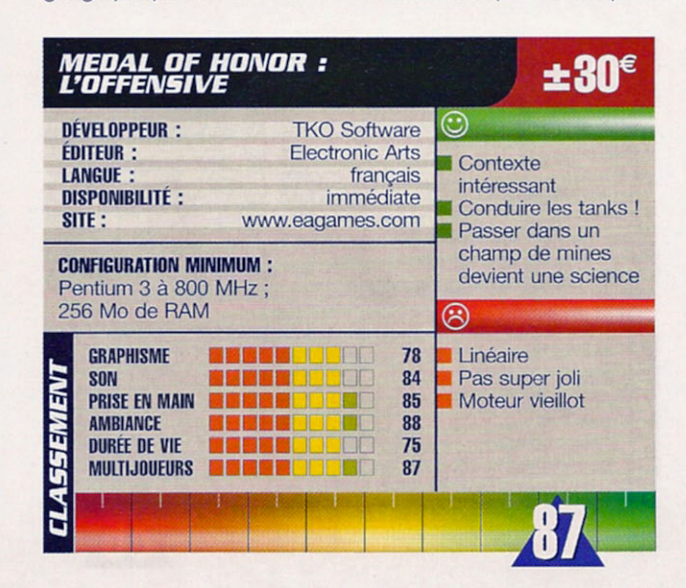
Medal of Honor a certainement été l'un des projets les plus réussis sur la Seconde Guerre mondiale. Le débarquement "comme si vous étiez" aurait pu être le résumé de ce titre. Du spectacle, de l'inspiration et des bonnes idées en pagaille. Oui mais voilà, la série ne peut pas toujours mettre en exergue le même événement. Et L'Offensive affiche sa différence. C'est en Afrique du Nord et en Italie que vous vivrez de nouveaux exploits et remplirez des missions historiques, comme Kasserine ou Messina.

La nouveauté ne vient pas simplement d'une localisation géographique inédite. Tout commence en effet par une tempête de sable. Difficile d'imaginer cela en Normandie ! Le manque de visibilité est valable pour vous, mais également pour les ennemis. Ainsi, les face-à-face imprévus sont nombreux, et le résultat s'avère tout aussi intense que le Débarquement Allié. D'une manière générale, le spectacle est au rendez-vous. Il ne se passe pas dix minutes sans que l'on vous demande de faire exploser un canon de DCA, de nettoyer un petit bunker ou de détruire des tanks.

Rien que ça ? Oui, ça fait beaucoup… Mais désormais, vous pouvez également conduire des chars (équipés d'un canon et d'une mitrailleuse). Au rayon des autres petites nouveautés tout à fait intéressantes, il y a l'équipement. En substance, il s'agit du même qu'avant, mais cette fois, vous possédez également un détecteur de mines. Finies les trajectoires approximatives sur des dizaines de mètres où l'on fait des sauvegardes toutes les 10 secondes. Le suspense est total, aussi bien dans ces conditions qu'en s'infiltrant dans des bases ennemies : on ne sait jamais ce qui nous attend dans le couloir suivant. Un ennemi ? Une dizaine ? Rien du tout ?

Cependant, tout n'est pas parfait. Loin de là ! En parlant de couloir justement, L'Offensive souffre des mêmes défauts que ses aînés. Linéaire à souhait, un peu comme si nous étions dans un grand corridor nous menant d'un bout à l'autre du niveau. Et puis, ce n'est pas vraiment joli. Le moteur commence à accuser le coup. Les textures sont pauvres, sans relief. L'ensemble du jeu reste bien sûr très intéressant. Mais il semble tomber le mauvais mois. Nous avons pu comparer Offensive et Call of Duty. L'équipe de ce jeu est la même que celle du premier Medal of Honor. Et là, MoH est dépassé !

Léo de Urlevan



MEDAL OF HONOR : L'OFFENSIVE — ±30€

DÉVELOPPEUR :	TKO Software
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.eagames.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 3 à 800 MHz ;
256 Mo de RAM

☺
- Contexte intéressant
- Conduire les tanks !
- Passer dans un champ de mines devient une science

☹
- Linéaire
- Pas super joli
- Moteur vieillot

CLASSEMENT

GRAPHISME	78
SON	84
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	88
DURÉE DE VIE	75
MULTIJOUEURS	87

87



BATTLEFIELD 1942 : ARSENAL SECRET

LE JEU
Vous continuez l'aventure avec de nouvelles armes et des véhicules délirants. Huit maps très tactiques permettent de renouveler les parties Multijoueurs avec des objectifs à atteindre.

Gag. Le jetpack devrait en amuser plus d'un. A quand une partie où chaque joueur aura le sien ?

Le choix des armes

CET ADD-ON DE BF 1942 APPORTE UNE BONNE DOSE D'ORIGINALITÉ !

Après un premier add-on très intense, La Campagne d'Italie, Digital Illusions vous a concocté un petit supplément pour étendre encore plus votre plaisir de jeu. Au menu : huit nouvelles cartes, du parachute et un rabe de gadgets. Dégustation garantie pour vos troupes puisqu'il faudra qu'elles aillent débusquer les forces de l'Axe coûte que coûte !

La principale nouveauté reste cependant les objectifs pour six des huits maps disponibles. Tout est très organisé dans cet Arsenal Secret : des trucs à détruire, d'autres à défendre. Simple, mais efficace. Du point de vue des Alliés, on détruit graduellement. Du point de vue de l'Axe, on défend. Tout est bon pour parvenir à ses fins… boucherie et explosions de rigueur !

Mais le plat est relevé avec un chouïa de tactique ! Les armes sont désormais complémentaires et varient vraiment d'un pays à l'autre. L'ingénieur allié possède par exemple un fusil estourbissant qui lui permet de poser ses pièges où bon lui semble. Du côté des Schleus, l'ingénieur a, quant à lui, un lance-grenades qui pose tout de suite le débat.

L'occasion vous est aussi offerte de piloter de nombreux véhicules. Des blindés bien sûr, mais aussi des choses plus exotiques comme un… jetpack. Le même que celui dont vous rêviez enfant. Une fois équipé de ce dernier, votre touche de saut vous servira à l'actionner. Boing ! Boing ! Votre carburant se recharge progressivement, mais faites attention ! Gérez au mieux votre altitude pour ne pas finir en bombe humaine.

En l'air, si vous l'attribuez à la bonne personne, il est possible de balancer des grenades et autres feux d'artifices. Rigolo, mais la plupart du temps, vous vous retrouverez contre toute attente au cœur d'un jovial ball-trap. Mieux vaut donc se trouver un tank, ou carrément un avion furtif !

Le mode Multi, massivement plébiscité sur ce titre, se voit lui renforcé alors qu'on n'en demandait pas temps. A quand un add-on "Battlefield 1942 : v'là le bordel !" où plusieurs nations pourraient gaiement s'entretuer avec des armes qui leur seraient propres ? Y aura-t-il un troisième supplément ? Rien n'est moins sûr : Battlefield Vietnam est en effet prévu pour l'année prochaine.

Jérôme

BATTLEFIELD 1942 : ARSENAL SECRET — **±35€**

DÉVELOPPEUR :	Digital Illusions
EDITEUR :	EA
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.battlefield1942.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 500 MHz ; 128 Mo de RAM ; Carte 3D 32Mo

☺
- Les différences d'armes entre pays
- Les maps
- Le jetpack

☹
- La difficulté !

CLASSEMENT

GRAPHISME	92
SON	89
PRISE EN MAIN	91
AMBIANCE	92
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	95

90

EXPRESS

WORLD RACING MERCEDES-BENZ

40



Mieux vaut une 205 !

Le jeu est basé sur la licence Mercedes-Benz. Il comprend tous les modèles mythiques, y compris les derniers monstres allemands comme le McLaren SLR. L'impression de vitesse est, malheureusement, inexistante. De plus, les collisions s'avèrent assez limitées, licence oblige sans doute. Dommage, les courses avaient l'air intéressantes et originales. Le mode multi est pire que tout. Raté !

DATE DE SORTIE : immédiate **PRIX :** 29 €

WILDLIFE PARK

45

Un steak d'autruche, un !

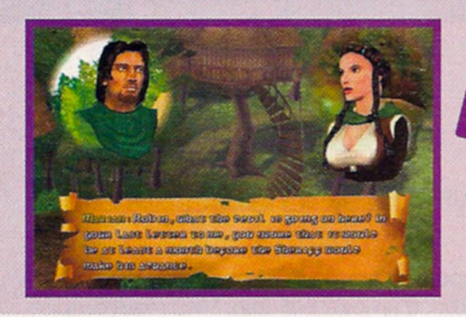
Malgré sa présence dans les tests express, on ne peut pas dire que Wildlife Park soit un mauvais jeu. Sans être bien réalisé, graphiquement c'est très pauvre, il arrive après Zoo Tycoon et ça ne pardonne pas : du déjà vu, à tous les points de vue. On sera indulgent car il est possible de tirer sur les animaux par l'intermédiaire de l'employé du mois : le trappeur.

DATE DE SORTIE : 26 septembre 2003 **PRIX :** 49 €



DEFENDER OF THE CROWN

25



Robin de bois

Cinemaware revient sur le devant de la scène, mais semble avoir perdu son lustre d'antan. Ce titre, sorte de jeu de stratégie au tour par tout enrobé par une petite couche d'aventure, vous met dans la peau de Robin des Bois. Une idée séduisante, dont la réalisation est malheureusement indigne. Au final, on se demande même quel est l'utilité de Defender of the Crown, et quel public il vise.

DATE DE SORTIE : bientôt **PRIX :** 30 €

MADDEN NFL 2004

84

Touchdown !

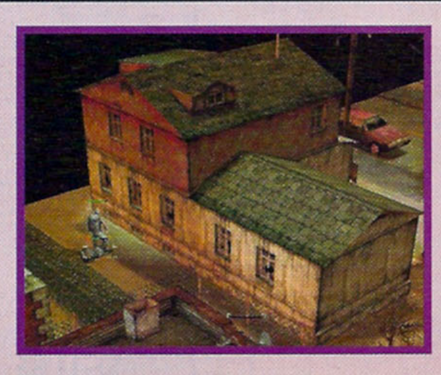
Les années se suivent et se ressemblent. La saison de football américain a démarré il y a tout juste un mois et EA en profite pour nous servir le nouveau cru de sa cuvée Madden, relevée par un petit goût prononcé de sueur et de jeu online. Comme le reste de la gamme 2004 d'EA Sports, on peut enfin jouer contre les Ricains via le Net. Et ça, c'est énorme !

DATE DE SORTIE : immédiate **PRIX :** 45 €



UFO : AFTERMATH

35



Aux frontières de l'irréel

X-Com et UFO ont été deux jeux mythiques, en leur temps. UFO : Aftermath, sans être une suite officielle, reprend la quasi totalité des règles de ces jeux. Les "vieux" auraient pu se réjouir de voir ces titres "liftés" avec les technologies actuelles. Mais les nouveautés ne sont pas les bienvenues. C'est du "semi temps réel" : le jeu se met en pause lors d'un événement imprévu, cassant le rythme irrémédiablement. Quant aux graphismes, ils sont d'une pauvreté effrayante.

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 40 €

ABONNEMENT

CHOISISSEZ VOTRE FORMULE



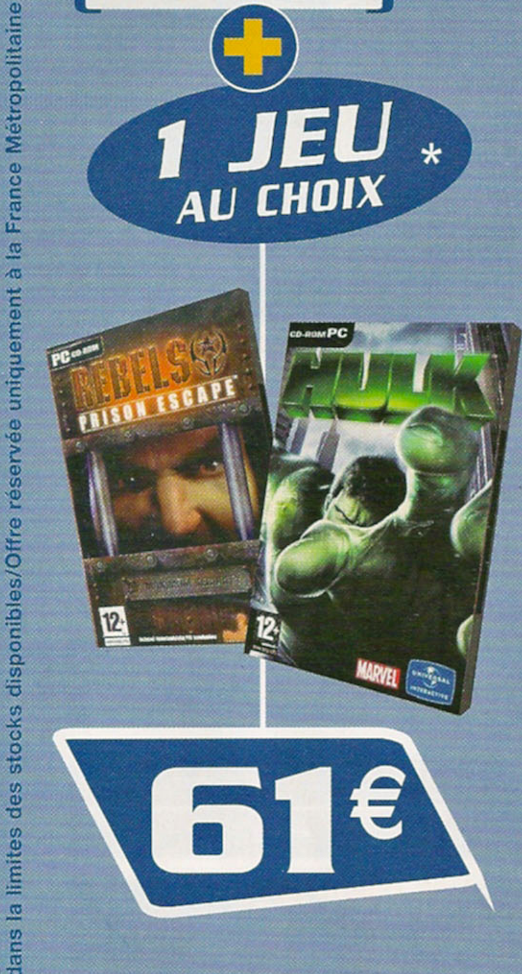
















49€

* dans la limite des stocks disponibles/Offre réservée uniquement à la France Métropolitaine

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT



GEN4 PC 170
1 AN-SIMPLE-(2)JEUX-(2)DVD

1 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos à 39,90 € (Offre réservée à la France Métropolitaine)

2 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + JEU à 61 € (Offre réservée à la France Métropolitaine)
Cocher votre choix : ❒ JEU : Rebels ❒ JEU : Hulk

3 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + DVD à 49 € (Offre réservée à la France Métropolitaine)
Cocher votre choix : ❒ DVD : Austin Powers III ❒ DVD : American Psycho

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
Imm. LES MONTALETS
2, Rue de Paris
92190 MEUDON
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 44

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : ______ Prénom : ______
Adresse : ______
Code Postal : ______ Ville : ______
Pays : ______ Tél : ______
E-mail : ______

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : ______

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

Trichez français !

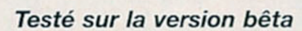
UNE FOIS DE PLUS, NOUS VOUS SERVONS SUR UN PLATEAU LES CODES LES PLUS FRAIS, PÊCHÉS LE MATIN MÊME ET DÉPECÉ SUR LE NAVIRE GEN4. DES CODES DONT NOUS AVONS VÉRIFIÉ L'ORIGINE. ALORS, N'ÉCOUTEZ PAS LES SIRÈNES VOUS ATTIRANT VERS D'AUTRES RIVAGES : "VIENS VOIR COMME IL EST BEAU, MON CODE NEVERWINTER NIGHTS !". CES CODES N'ONT JAMAIS FONCTIONNÉ SUR LES CÔTES FRANÇAISES. REJETEZ-LES À L'EAU, OU À LA CORBEILLE !

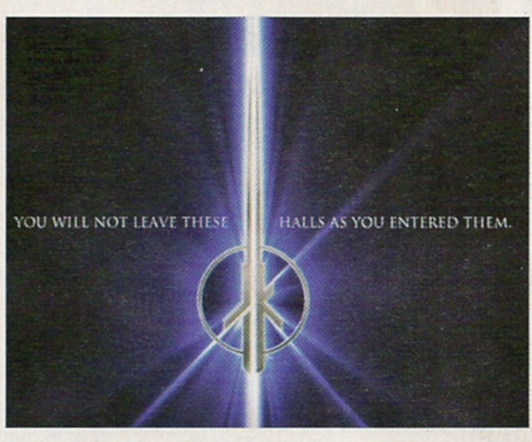
LÉO

Jedi academy

Appuyez simultanément sur **Shift** et ² (sous la touche **Escape**) puis tapez : **devmapall**. Vous activerez ainsi le **cheat mode**. Appuyez de nouveau sur les deux touches et entrez les **codes** suivants :

god	Invulnérabilité
noclip	Mode passé murailles
notarget	Mode invisible
give all	Toutes les armes. Santé et armure à 100%
give health	Santé à 100%
give armor	Armure à 100%
npc kill all	Tuer tous les personnages du jeu d'un coup


Testé sur la version bêta



Lionheart

Testé sur la bêta

Si vous cherchez quelque chose de particulier dans un coffre, faites une **sauvegarde rapide** avant de l'ouvrir (appuyez sur F9). Si son contenu ne vous plait pas, **rechargez** la partie jusqu'à ce que vous trouviez ce qui vous intéresse.

Line of Sight : Vietnam

Testé sur la version finale

Pendant le jeu, appuyez sur la touché **L** et saisissez /**cheatcheat**. Validez avec **Entrée**, saisissez les codes suivants, appuyez de nouveau sur L pour fermer la console.

/ac	Invincibilité, munitions infinies, mode vol
/goder	Invincibilité
/invis	Invisibilité
/winmission	Victoire



Tron 2.0

Testé sur la version finale

Pendant une partie, appuyez sur la touche **T**, comme si vous vouliez parler en mode Multi. Saisissez les **codes** suivants et validez avec **Entrée**.

mpkfa	Toutes les armes, pleine santé, énergie maximale
mptears	Répéter le dernier code entré
mphealth	Pleine santé
mpgod	Invulnérabilité
mpmaphole	Niveau suivant
mpammo	Le plein de munitions



BATTLECRUISER MILLENNIUM

GOLD EDITION

FPS

COMBAT

FREEFORM





PILOTAGE

DOGFIGHTS

"L'UNE DES EXPERIENCES DE JEU LES PLUS PASSIONNANTES DE CES DERNIERES ANNEES". COMPUTER GAMES ONLINE



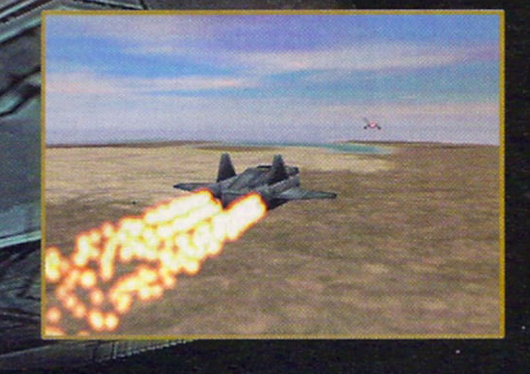
GESTION

SIMULATION

COMMERCE



EVOLUTION



Modes solo et multijoueurs - Plus de 50 missions - Univers illimité...







XIII

Allez dans le répertoire **Ubi Soft\xiii\system** et ouvrez le fichier **user.ini** (dans certains cas, c'est le fichier DefUser.ini qu'il faut modifier). Il faut certainement retirer les attributions de "lecture seule" sous 98. Certaines lignes font référence à des touches du clavier. Pour plus de simplicité, nous attribuerons les codes aux touches de fonction. Par exemple la ligne F4=Quit. Remplacez Quit par un des codes suivants. Pendant le jeu, appuyez sur la touche F4 pour obtenir ces effets. Mais cela fonctionne aussi avec n'importe quel code :

Code	Effet
ghost	Mode vol
walk	Mode marche
god	Invincible
allammo	Munitions infinies
summon xiii.MiniUziPick	Obtenir le mini uzi
summon xiii.GrenadPick	Obtenir des grenades
summon xiii.MagnumPick	Obtenir le magnum
summon xiii.FullMedPick	Obtenir un kit de soins
summon xiii.GiletMk1Pick	Obtenir une veste légère
summon xiii.GiletMk2Pick	Obtenir une veste efficace
summon xiii.CasquePick	Obtenir un casque
summon xiii.FusilChassePick	Obtenir le fusil de chasse
summon xiii.MicroPick	Obtenir le microphone
summon xiii.m60pick	Obtenir le M60
summon xiii.kalachnikov	Obtenir la kalachnikov
summon xiii.FusilSnipePick	Obtenir le fusil de sniper
summon xiii.LharponPick	Obtenir le harpon
summon xiii.BazookPick	Obtenir le bazooka
summon xiii.ArbaleteX3Pick	Obtenir l'arbalète
summon xiii.SilencerPick	Obtenir le silencieux
summon xiii.TknifePick	Obtenir le couteau de jet
summon xiii.Bottle3DecoPick	Obtenir la bouteille
summon xiii.MedPick	Obtenir le petit kit de soins
summon xiii.FusilPompePick	Obtenir le fusil à pompe
summon xiii.AutoFullMedPick	Retrouver toute sa vie
summon xiii.HookPick	Obtenir le crochet
summon xiii.BerettaPick	Obtenir le Beretta

Testé sur la bêta



Bloodrayne

Allez dans les **options** et sélectionnez les cheat codes. Saisissez ces mots :

Code	Effet
TRIASSASSINDONTDIE	Invincibilité
LAMEYANKEEDONTFEED	santé maximale
ANGRYXXXINSANEHOOKER	Remplir la jauge de violence
INSANEGIBSMODEGOOD	Mode gore
DONTFARTONOSCAR	Paralyser les ennemis
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE	Temps
SHOWMEMYWEAPONS	Montrer les armes
ONTHELEVEL	Sélection du niveau

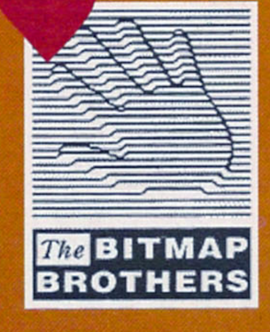
Initiation aux MMORPG

Tandis que la plupart des univers persistants s'obstinent à opposer humains, elfes, trolls des cavernes et sorcières, Disney Interactive nous en propose un des plus originaux. C'est en effet dans le monde de Disney que se déroule Toontown. Toutes les règles propres aux univers persistants figurent au générique, même si elles sont quelque peu simplifiées. Créez un avatar, donnez-lui un nom… Le « politicaly correct » étant de rigueur, les noms et prénoms des personnages sont prédéfinis. Dans le même ordre d'idées, les phrases que peuvent prononcer les personnages sont également déjà écrites. Elles répondent à tous les besoins du joueur : *"Au secours !"*, *"Où est l'hôtel de ville ?"*, *"Youpi !"*, *"Je ne suis pas devant mon écran !"*… Le scénario possède certains atouts : des types en cravate, des monstres pas drôles du tout, répandent la sinistrose sur Toontown. Il faut les affronter à coups de gags, toujours plus puissants (tarte à la crème, pistolet à eau). En prenant de l'expérience, il devient possible de récupérer des bâtiments devenus gris. Les combats se déroulent par tour de jeu. Les affrontements ressemblent quelque peu à certains Final Fantasy. L'ensemble s'avère plutôt propret, et, croyez-le ou pas, l'anarchie souffle sur ce monde. Les ennemis exercent des métiers comme avocats, banquiers… Bref, des notables de tout poil. La simplification à l'extrême des mécanismes des univers persistants permet une prise en main rapide. On ne sait pas vraiment qui y joue. Des enfants, des habitués de MMORPG ? Impossible d'être sûr à 100 %. Et cerise sur le gâteau : on vous donne le lien pour vous permettre de l'essayer pendant trois jours (pour un abo, c'est six euros par mois).

HTTP://account.toontown.com/webEula.php

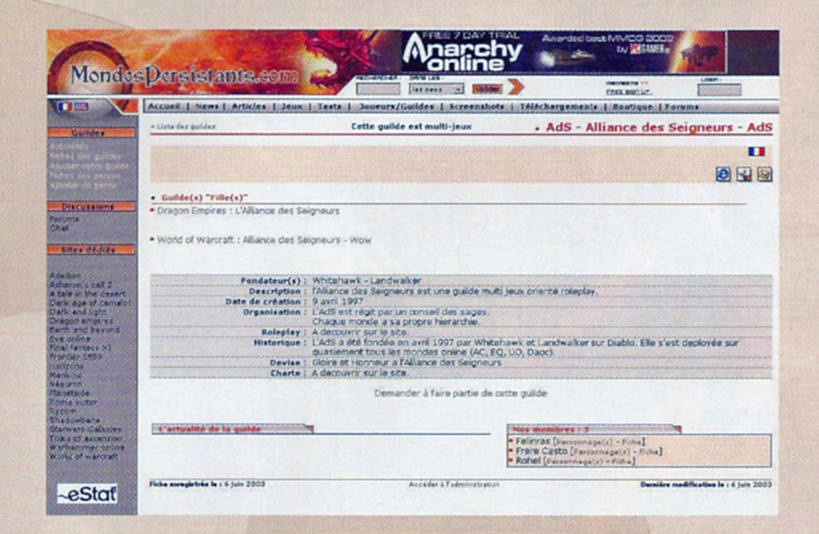
BB + NCE = ♥

Les Bitmap Brothers viennent de signer un partenariat avec Nicely Crafted Entertainment, le développeur de Time of Defiance. Cette approche semble assez logique. Les "BB" apportent des concepts originaux, et NCE les intègre dans un univers persistant. Un MMOSpeedball, ça pourrait le faire ?



Record

Le 13 novembre, une nouvelle salle de jeux en réseau va ouvrir, boulevard Saint-Germain à Paris. La taille compte, dit le diction. Effectivement : 1200 m² seront à la disposition du public. 500 postes sont prévus, principalement des PC mais aussi des consoles.



Dieu vivant

Revenons cinq minutes sur A Tale in the Desert, un jeu d'une extrême originalité qui consiste à refaire la civilisation égyptienne. Pas de combats, mais de l'artisanat. Une petite révolution en soi. Là où les développeurs vont très loin dans le concept, c'est que, ces derniers mois, quatre Demi-Pharaons ont été élus. Leur aura est tellement énorme qu'ils peuvent bannir des joueurs sans toutefois résilier leurs comptes ! Si tous les MMORPG pouvaient être aussi novateurs…

L'outil idéal

www.mondespersistants.com n'est pas simplement un formidable site d'information au jour le jour sur les MMORPG. C'est également une superbe base de données sur les joueurs et un outil précieux pour les guildes. Dans un premier temps, on peut faire des recherches sur des joueurs que l'on a croisés dans un jeu en particulier et aussi créer des rendez-vous pour les guildes n'ayant pas forcément un site. Et d'autres grands projets sont en cours.

On n'y comprend rien



C'est super beau, mais tout semble très limité. Il est possible d'essayer Lineage II. Allez sur le http://www.lineage2.co.kr/pds/download_client.asp, appuyez sur le bouton sous Lineage II, et téléchargez le fichier. Ensuite, c'est un bazar pour l'inscription, tout étant en coréen. Pour vous en sortir, il n'y a qu'une solution, alors allez donc à cette adresse : http://forums.mondespersistants.com/showthread.php?s=&threadid=10688&pagenumber=1. Vous verrez sans doute le plus beau MMORPG du moment. En fait, on ne sait pas si c'est limité, car on n'y comprend rien. On se balade, on tape sur des monstres, mais forcément, on ne fait pas les quêtes. Deux races sont à votre disposition, et les compétences ne sont pas légion. Espérons que l'histoire se cachant derrière ces étranges caractères vaille le coup.

Cogito ergo sum

Une des présentations les plus "online" de l'ECTS était Uru, Ages beyond Myst. D'un autre côté, il n'y en avait pas beaucoup. Le concept tel qui nous l'a été expliqué nous échappe encore un peu. Il faut rester fidèle à Myst. Donc, pas de combats, mais des énigmes. Certaines d'entre elles se résolvent à plusieurs (du genre, le personnage A est sur la case X, le B, sur Y…). Le concept est de comprendre la mythologie "mystienne" ou "rivenienne", de mieux cerner ses personnages, ainsi que de découvrir des paysages fabuleux. Les énigmes devraient se compter par centaines.

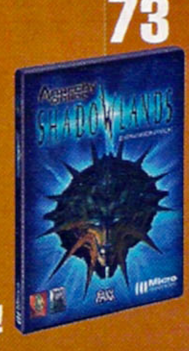


Petite curiosité

Si vous voulez vous faire une idée des Sims Online, c'est tout à fait possible. Pour une durée de quinze jours, vous pouvez tester le « jeu » gratuitement. Attention, il faut créer un compte File Planet pour le télécharger, et le jeu pèse 1,18 Go ! Si jamais ça vous tente, faites un tour sur http://www.fileplanet.com/files/120000/122357.shtml.

Changement d'éditeur

Anarchy Online changera prochainement d'éditeur. Focus repasse en effet le bébé à Micro Applications, malgré sa malformation à la naissance. La prochaine version commercialisée intégrera l'add-on Shadowlands. Ne vous précipitez donc pas pour prendre un abonnement dès maintenant !





EVERQUEST II

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Les graphismes vous explosent au visage, l'univers est plus complet, la création d'un perso, aussi... Mais pour le moment, on attend des choses plus originales.

1

Lifting complet

SONY N'A PLUS RIEN À PROUVER : NORRATH RESTE L'UNIVERS PERSISTANT LE PLUS VISITÉ. VOICI LES QUELQUES NOUVEAUTÉS D'EVERQUEST 2 !

Everquest II arrive. A elle seule, cette phrase mettra en état de transe les 500 000 joueurs du premier opus. Cinq ans que ça durait. Depuis, d'autres univers persistants ont su tirer leur épingle du jeu, avec des idées formidables permettant de faire évoluer un genre en pleine effervescence. Les auteurs d'Everquest, eux, ont presque créé le genre, en étant les premiers à proposer un monde tout à fait cohérent, avec des mécanismes qui tiennent la route et les infrastructures adéquates. L'impatience des joueurs par rapport à cette "suite" (comment parler de suite d'un jeu n'ayant pas de fin ?) est donc tout à fait compréhensible. Ils sont un peu comme des grenouilles de bénitier face à la Sainte hostie : amène !

On en connaît un peu plus sur le fonctionnement du jeu et la création du personnage. Jamais un module n'a été aussi complet. Dans d'autres titres, cette phase est parfois très ennuyeuse. Mais pas ici ! On pourrait y passer des heures. Sans rire. Impossible d'imaginer des persos similaires. Tout

1 Dans un donjon. Ce n'est pas ce genre de créatures qu'on y rencontre. Malheureusement...

2 Garde. Ce perso possède des attitudes d'un naturel jamais atteint.

3 Rugir de plaisir. Jamais des modèles n'auront été aussi travaillés. Et les décors sont de la même qualité !



d'abord, seize races sont à dénombrer, toutes très distinctes. Mais les habitués des premiers serveurs n'en seront pas vraiment étonnés. Le corps est paramétrable : poids, taille, sexe, couleur de peau... Les grands classiques ! Pour le visage, c'est fantastique. Treize paramètres vous attendent, comme le nez. Il peut avoir une certaine forme, une certaine taille, une certaine épaisseur... Idem pour les yeux, les oreilles, la bouche, les cheveux.

A vue de nez, justement, des milliards de combinaisons sont possibles. Jamais une telle variété n'a été atteinte dans un jeu de ce genre. Passons et continuons la démo ! Entrons dans ce nouvel univers ! Depuis 500 ans, le monde de Norrath a bien changé. En regardant le ciel, on voit la lune, brisée en milliers de particules. Le résultat est sans comparaison avec tous les mondes persistants vus jusqu'à présent. La ville est également très belle. Pour le moment, il n'y a évidemment pas grand-monde, même si le chef de projet s'est connecté sur un serveur.

A LEUR ÉPOQUE, LES AUTEURS D'EVERQUEST AVAIT CRÉÉ UN GENRE...

Quelques personnages non joueurs (PNJ) peuplent les villes. Là encore, leur design s'avère déjà magnifique, détaillé. Et quand ils marchent, les gestuelles sont bien décomposées, et leurs attitudes, très expressives. On a



1

LES ÉCHELLES DE GRANDEUR NOUS ONT TOUS BLUFFÉS !

ainsi pu voir quelques gardes censés protéger les alentours. Ces derniers seront sans doute moins grands qu'avant. En fait, le royaume a été englouti sous les flots. De nombreuses petites îles pointent ici et là, et elles constituent le nouveau terrain de jeu.

Fort logiquement, il sera aussi possible de piloter des bateaux pour se déplacer. Ainsi que des chevaux, mais ça, c'est une autre histoire. Le monde aquatique n'est pas exempt de dangers : des monstres marins vous attaqueront si, à leurs yeux, vous représentez une menace. Ils ont l'air d'être de bons clients pour augmenter l'expérience, mais ce sont les effets d'eau qui nous ont véritablement bluffés. Il aurait été dommage de les rater dans la mesure où une grande partie de l'univers en est constituée. Cela ne veut pas dire non plus que l'intérieur des villes est moins beau. Non ! Tout est vraiment réussi.

Le plus spectaculaire reste cependant les échelles de grandeur, qui sont respectées. Un château ressemble vraiment à un château, et on se sent tout petit à côté. Heureusement, un grand nombre de maisons nous ramènent à la réalité. Des commerces ? Non ! Vos maisons, les maisons de tous les joueurs en fait. Nous en avons visité une.





1 Configuration. Quand on voit tous les effets appliqués à ce golem, on se demande s'il ne faudra pas une bête de course.

2 Décadence. Si ces deux-là font un petit, le résultat sera... spectaculaire.

3 Quel boulot ! Si la coiffure est au programme, on y passera des heures.

4 Standard. Le squelette est un grand classique.



Spacieuse, modulable à volonté, avec des coffres (histoire de poser l'inventaire sans doute).

Restons toutefois réalistes ! Au début de la partie, vous risquez d'avantage de vous retrouver l'heureux locataire d'un appartement miteux. Les joueurs les plus organisés créeront, quant à eux, des guildes pour posséder des demeures encore plus grandes. Les portes sont en effet paramétrables ("ouvert à tous", "réservé à mes potes", "à ma guilde"...). Bref, quelques bonnes idées.

Mais bon. Quand on demande aux développeurs ce qui différencie vraiment EQ2 des autres mondes persistants, la réponse nous laisse sur notre faim. *"Ça fait cinq ans que l'on maîtrise le genre. Les combats, quêtes et échanges commerciaux, pour ne citer qu'eux, amèneront les jeux massivement multijoueurs à un niveau encore jamais atteint."* En gros, on fait le meilleur jeu parce qu'on est les meilleurs. Mais ne boudons pas notre plaisir ! L'ensemble est très alléchant, bien que – pour le moment – il n'y ait pas trop d'idées nouvelles.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Sony Online
GENRE : MMORPG
SORTIE : 1er semestre 2004
SITE INTERNET : http://everquest2.station.sony.com/

LE MEILLEUR JEU PAR LES MEILLEURS AUTEURS ?





BETA

STAR WARS GALAXIES



Au fur et à mesure que les mois passent, SWG se bonifie. Au début, ça sentait la piquette à plein nez. Aujourd'hui, on pressent un grand cru. Vivement que les "frenchies" investissent le terrain en masse.

Galaxie persistante

MÊME SI LA DATE DE SORTIE DE SWG EN FRANCE N'A PAS ÉTÉ ANNONCÉE, NOUS L'AVONS APPROCHÉ, ET PU SE FAIRE UNE IDÉE PLUS PRÉCISE DE LA BÊTE.

Entrer dans l'univers de Star Wars Galaxies, c'est un peu comme se glisser dans la peau de Luke Skywalker voyant pour la première fois un sabre laser. Même regard ébahi, et même impression que ce n'est qu'un début. D'autant que désormais, la technique est au rendez-vous. A plus d'un titre d'ailleurs.

Tout d'abord, le moteur permet de distinguer des paysages très éloignés, même si vous ne possédez pas une machine très puissante. Mais dans ce cas-là, mieux vaut baisser le niveau des détails, évidemment. Tout reste fluide alors que de nombreux personnages inondent l'écran et que l'on combat un monstre énorme. Si certaines de ces images vous semblent un peu confuses, sachez que toute l'interface est "redimensionnable" à votre guise.

Quant aux serveurs, ils sont désormais au point. Rappelons que les débuts étaient plutôt hésitants (les 275 000 demandes d'abonnements lors de la première semaine y étaient sans doute pour beaucoup). Maintenant, ce problème – de taille – a été réglé. Il n'y a pas vraiment de point de rencontre français, mais la communauté a rejoint





1 Bucolique, non ? Pourtant, on se roule dans l'herbe printanière.

2 Des créatures dignes des films. Des dizaines de joueurs peuvent s'associer pour l'affronter.

3 Quand t'es dans le désert. Il ne manque plus que Capdevielle.

4 Complet. Chaque objet possède de nombreux paramètres.





Kauri (sur lequel 60 % des joueurs parlent la langue de Molière). On risque donc de s'y croiser prochainement, car les personnages se révèlent tous très intéressants, à jouer ou à rencontrer.

Le mois dernier, nous vous avions parlé des différentes statistiques et jauges. Revenons un peu sur ces jauges justement, et leur utilisation au combat. On en trouve trois. La rouge correspond aux points de vie, la verte, à l'endurance, et la bleue, à l'esprit. Elles sont respectivement liées à certaines parties du corps : le torse, les jambes et la tête. Touché à un de ces endroits, le héros perd des points dans ces différentes jauges.

Si l'une d'elles tombe à zéro, le personnage sera paralysé pendant quelques secondes. L'ennemi peut alors en profiter pour asséner le coup fatal. Dans ce cas, la mort est inévitable… Mais pas permanente, rassurez-vous ! Une rumeur fait cependant état d'une mort définitive si on est devenu Jedi. On confirmera – ou on infirmera – ce point précis dans nos prochains articles.

LA DIVERSITÉ DES PERSOS EST AHURISSANTE !

En cas de mort "traditionnelle", plusieurs choses peuvent se passer. Tous les personnages étant clonés, le héros malchanceux reviendra donc à l'usine de clonage en ayant perdu tout son équipement. A moins de l'avoir assuré. Les autres objets restent, eux, sur le corps, car on ne peut pas sécuriser tout son matériel. Certains ustensiles sont en effet trop rares pour cela. Mais ne soyons pas si négatifs. Avant d'être mort, on est blessé. Il existe deux types de dégâts : les "normaux" (on récupère alors en se reposant, tout simplement) et les "critiques" (dans ce cas, il faut se faire soigner par un toubib ou à l'hôpital).

Remonter chacune des jauges demande des compétences particulières. Pour l'esprit, il faut par exemple voir un danseur afin de se remonter le moral. Tout semble très logique. En combattant, la jauge bleue descend naturellement : c'est la Battle Fatigue. Très bonne idée pour éviter que les joueurs voulant à tout prix gagner de l'expérience combattent tout le temps. Cela laissera également le temps de découvrir l'univers jusque dans ses moindres recoins.



BETA

STAR WARS GALAXIES

Bouh, les affreux... Voilà clairement un endroit où il est possible de ramasser pas mal d'expérience.

L'arbre des compétences est des plus complets. Mais un peu difficile à comprendre. On trouve six professions de départ, chacune permettant de développer quatre branches de connaissance à quatre niveaux de puissance. Un exemple sera plus parlant. Le tireur d'élite pourra apprendre le maniement du pistolet, de la carabine, de la mitraillette et du soutien à distance. Rien que pour le pistolet, il existe quatre niveaux : intermédiaire, avancé, expert ou spécialiste.

En devenant spécialiste dans tous les domaines, le héros atteint le statut d'expert. Et de nouvelles compétences se dessinent comme Pistolero ou Fusilier. Engranger de l'expérience ne sert à rien si on ne possède pas les bases. Il faut donc débloquer les niveaux. Pour cela, on peut se servir de personnages non joueurs (PNJ) ou demander ce petit service à d'autres joueurs (ils gagneront de l'expérience en entraînement).

Pour le moment, difficile de dire jusqu'où fonctionne l'entraide. Un rebelle peut-il aider un serviteur de l'Empire ? Ce choix est une des dernières particularités des personnages. Mais il n'est pas manichéen. On peut également rester neutre, ou bien aller du côté des Hutts. De Jabba ? Là encore, cela reste à creuser. Dans les bornes, où des dizaines de missions sont à votre disposition, on constate qu'il y a des missions pour les Hutts (peut-être des chasseurs de prime), au même titre que pour les rebelles ou pour les soldats de l'Empire.

Si par hasard, concernant toutes ces confrontations, la lassitude vous gagne, vous pouvez vous poser cinq minutes et faire du commerce. Cinq minutes ? Pas plus ? Oui, car une fois encore, une bonne idée apparaît. Avant de se déconnecter, il est possible d'engager un PNJ qui pourra vendre vos objets pendant votre absence.

IL VOUS FAUDRA DES JOURS ET DES JOURS POUR DEVENIR UN EXPERT !

Quelques petits soucis subsistent malheureusement, un petit héritage des débuts problématiques de ce jeu aux Etats-Unis. Espérons qu'ils seront réglés d'ici sa diffusion en France. Les combats au corps à corps sont vraiment très difficiles. Il est impossible de courir



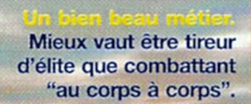
1 Des yeux derrière la tête. Ça peut servir par moments.

2 Interface. Les aptitudes sont faciles à utiliser grâce aux raccourcis.

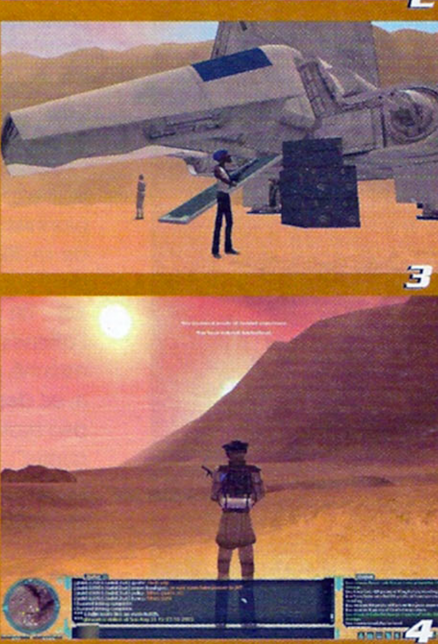
3 Add-on ? La conduite des vaisseaux sera possible dans Space Expansion.

4 Silhouette connue. Le portrait craché de Bushh, alias Leïa, dans *Le Retour du Jedi*. Ça sent le chasseur de primes à plein nez, ça !





Un bien beau métier. Mieux vaut être tireur d'élite que combattant "au corps à corps".



et de frapper en même temps. Du coup, n'importe quel ennemi spécialisé dans le tir à distance peut vous "fumer" en un rien de temps.

D'autres part, quelques règles sur la répartition des points d'expérience n'encouragent pas spécialement les combats de groupe. Mais parfois, cela s'avère obligatoire, pour des quêtes notamment. Mais les joueurs les plus faibles se retrouvent à ne pas profiter de toute l'expérience espérée. Ce ne sont là que des ennuis mineurs.

A côté de cela, d'autres détails sont particulièrement attachants. Il est par exemple possible de croiser des bestioles qui ne vous attaquent pas (celles-là même que l'on pourrait apprivoiser). Elles vous regardent, vous tournent autour, vous flairent... Chaque créature possède d'ailleurs une démarche propre à sa race. L'immersion est totale.

On vient de tomber dans la marmite. Espérons que ça ne va pas nous traîner toute notre vie !

Léo de Urlevan

Merci à Pierre, Ismaël et les Padawans de No Man's Land, à Toulouse, pour leur précieuse coopération.

ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Sony Online
GENRE : MMORPG
SORTIE : début 2004
SITE INTERNET : http://starwarsgalaxies.station.sony.com/



C'est la rentrée !

APRÈS UNE RENTRÉE ASSEZ CALME, LE MOIS D'OCTOBRE S'ANNONCE CHARGÉ. ON NE SAIT PLUS OÙ DONNER DE LA TÊTE. MICROSOFT JURE QUE, D'ICI QUELQUES ANNÉES, TOUT TOURNERA SUR SES SOFTS. CREATIVE VEUT DEVENIR LE LEADER DE LA HI-FI... ET MON TOURNEVIS VISSE DE TRAVERS EN PLUS ! PAS DE PROBLÈME, VOICI UN CONDENSÉ DE L'ACTUALITÉ SOUS LA FORME DE CETTE CHÈRE RUBRIQUE QUI DONNE MAL À LA TÊTE. BON SHOPPING !

JÉRÔME

NOUVELLE GAMME CREATIVE

Elles sont où

VOUS NE LE SAVEZ PEUT-ÊTRE PAS, MAIS CET ÉTÉ, IL S'EST VENDU AUTANT DE MUVO, LE PETIT LECTEUR MP3 DE CREATIVE, QUE D'IPOD D'APPLE. PAS MAL, NON ? GROS PLAN SUR LA NOUVELLE GAMME DE LA BOÎTE QUI A IMPOSÉ LA SOUNDBLASTER !

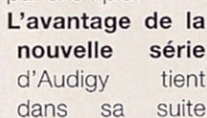
De cartes son chez Creative, il n'en est plus guère question. Même si elles resteront toujours les produits phare, ce sera toujours un produit phare de leur offre. Que les aficionados de l'Audigy se rassurent ! Ils peuvent dormir sur leurs deux oreilles défoncées par un caisson de basse... Creative ! Forts de leur expérience de pionniers, et après de multiples rachats de sociétés, tout est fin prêt pour l'offensive. Sur le marché grand public avec des produits un peu moins "hardcore gamer".

C'est notamment le cas du Muvo. Perçu comme un gadget au moment de sa sortie, il s'agit en fait d'un redoutable cheval de Troie qui trouve sa place dans la poche de monsieur Tout Le Monde. Du coup, pas moins de six nouveaux modèles font leur apparition. Nouveau design, plus grosse capacité... et un prix toujours aussi attractif. A l'image du Muvo Square 1.5 Go, qui est vendu 299 euros. Pour nous autres, joueurs, on trouve encore de belles pièces destinées à booster nos PC, comme les toutes nouvelles Audigy LS et Audigy 2 ZS.



Carré. Tout nouveau, tout beau, une grosse capacité avec une gueule terrible.

Commençons par l'entrée de gamme : le modèle LS. Il remplace l'Audigy Player. Cette carte 5.1 enregistre et restitue en 24 bit à 96 kHz. Elle supporte le Dolby Digital, et l'EAX 3.0 Advanced HD. Creative est partenaire de cette norme, et on commence à voir de plus en plus de jeux implémenter cette petite technologie de restitution acoustique, comme Tomb Raider et Enter The Matrix, par exemple.



L'avantage de la nouvelle série d'Audigy tient dans sa suite complète d'outils sonores intégrée dans un soft, le Creative Media Source 2. Lecteur, enregistreur, paramétrages et même gravure, tout cela est accessible en quelques clics pour l'utilisateur, qu'il soit dégourdi ou non. Il fait beaucoup moins usine à gaz que la première mouture, ce qui est appréciable.

Pour ceux qui en veulent plus, passons au modèle ZS. Ce produit remplace

Massif. Avec sa finition bois, le T7700 en impose. Une fois branché, il fait l'unanimité !

les cartes son ?

l'Audigy 2 et il est certifié THX. Il délivre un son en 7.1 de très grande qualité : Dolby Digital EX et DTS-ES. La lecture des DVD Audio en 24 bit à 192 kHz en stéréo et 24 bit à 96 kHz en 5.1. De quoi transformer votre cana pé en auditorium, bande de feignasses ! Là encore, on reçoit gracieusement à l'achat le Creative MediaSource 2.

Signalons pour les musiciens le support de l'ASIO 2.0, cela peut servir pour tripoter un peu. Les prix respectifs de ces deux bestiaux : 89 et 169 euros. Pour les plus fortunés, sachez qu'un modèle d'Audigy ZS Platinum Pro remplacera l'Audigy 2 Platinum Ex pour près de 300 euros, et ça ne devrait plus tarder. Elle disposera d'un boîtier externe beaucoup plus attrayant que le précédent.

Passons à l'élément final de la chaîne. Non, pas vos oreilles. On va s'arrêter juste avant, aux enceintes. Là encore, plein de nouveautés. L'Inspire T7700 vient compléter une gamme déjà bien fournie. Comme son nom de code l'indique, ce kit 7.1 sera un compagnon idéal de la ZS pour profiter du Dolby Digital EX et de l'EAX.

Grande nouveauté présente sur pas mal des nouveaux produits : le M-Port. Placé sur la télécommande, ce port USB est prévu pour plugger un Muvo, du moins le stick de mémoire. Du coup, on peut écouter ses MP3 directement sur ses enceintes. Pratique et bien vu, le genre de futilité indispensable très rapidement. 24 Watts RMS pour le caisson en bois, 20 Watts pour l'enceinte centrale, et 8 pour les satellites. Une finition irréprochable pour ce remplaçant du 6700 qui justifie très largement ses 159 euros.

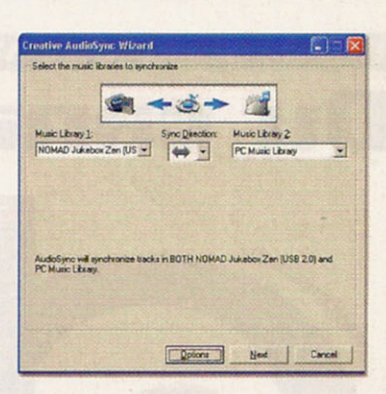
Si c'est encore trop cher pour vous, optez pour un T5400 ! Ce modèle, descendant du 5300, est en effet vendu tout juste sous la barre psychologique des 100 euros. Pour ce prix, il ne s'agit, bien évidemment, que d'un 5.1. Classique, mais de bonne facture. Même finition en bois que le T7700, mais seulement 22 Watts pour le caisson, 20 pour l'enceinte centrale et 8 pour les quatre autres. Mais il n'y a pas de M-PORT sur la télécommande. On ne peut pas tout avoir !

Il est difficile de faire un choix parmi tous les produits incroyables présentés jusqu'à présent. Et ce n'est pas fini car, début novembre, on en saura plus sur toutes les nouveautés qui sortiront dans les six prochains mois. Emblématique depuis la SoundBlaster, Creative est en passe de réussir son pari. Un véritable tour de force que de taper l'incruste dans la cour des grands. Des très, très grands.

www.creative.com

Gros son. Oubliez le kit de salon, et passez par le PC avec le modèle ZS !

Bonne affaire.
Pour moins de 90 euros, vous repartez avec du 5.1.



Tout en un.
Le software maison prend en main toutes vos activités.



Economique.
Pour 99 euros, le T5400 devrait faire très mal dans les linéaires.

HARDWARE

TILT TECHNOLOGY

Ma souris est un flipper !

www.microsoft.com

Microsoft a mis les petits plats dans les grands. Microsoft a mis les petits plats dans les grands. Visite du campus de Seattle pour découvrir in vivo les nouveautés hardware de la rentrée. Au programme : des rencontres avec les pontes du secteur et la découverte en avant-première des dernières évolutions. La principale n'a l'air de rien au premier abord, mais s'avère vite irremplaçable.

Il s'agit de la Tilt Technology qui concerne les souris. D'abord au nouveau chip optique qui permet aux modèles sans fil de tenir jusqu'à six mois sans changer de piles. Ensuite vient un nouveau système qui permet d'éviter toute interférence radio. Plus important : l'accélération de la molette est désormais prise en compte, ce qui permet des défilements précis et rapides.



Enfin, le clou du spectacle : la roue de défilement s'incline à droite ou à gauche, pour les défilements latéraux. Plus la peine de cliquer sur les scrollbars du bas, tout se gère avec la molette ! Et en cliquant dessus, par défaut, on bascule d'une application à l'autre. L'idée toute simple en apparence symbolise l'intégration du hardware avec les produits software, de plus en plus d'applications requérant un scrolling horizontal, comme les viewers d'images par exemple.

Bien vu aussi, quoi que moins révolutionnaire, les raccourcis configurables des nouveaux claviers. Ça fonctionne comme une présélection sur une radio. On reste appuyé, et l'application et ses paramètres en cours sont mémorisés ! Pour cent euros, vous avez le clavier. Pour 40, la souris. Et pour 20 de plus, vous aurez droit à la version "cuir".

TRUST NF340 RACE MASTER

Du canapé au paddock !



Le partenariat TRUST avec la Formule 1 continue. Tant mieux pour nous ! Dernier fruit de cette collaboration, ce volant USB réaliste. Le pédalier est massif, avec deux pédales. Le volant a un angle de braquage de 250 degrés, ce qui permet de se faire plaisir. Le système de fixation garantit la survie du nouveau bureau d'écolier que papa a acheté, et le caoutchouc qui gaine le volant empêche tout glissement. La prise en main des deux leviers de vitesse est immédiate, et elle reste possible quand on contrôle la direction. Six boutons de fonctions, huit directions pour la mollette directionnelle. Du bonheur pour pas cher : à peine 35 euros !

EN BREF

DivX en 5.1

DivX Networks a sorti une nouvelle version de son codec. La version 5.1 est dispo sur www.divx.com. Elle encode de 10 à 30 % plus rapidement. Et il semblerait que la compatibilité avec les DivX pose moins de problèmes.



Nouvelle QuickCam

Une nouvelle webcam, la Logitech QuickCam Zoom. Elle est livrée pour 80 euros environ, avec une suite logicielle intéressante qui lui permet de rester centrée sur le visage du gars qui chatte. Sympa !

Laséro HP !

HP sort une imprimante couleurs qui défie les lasers, la Deskjet 5652. Pour 159 euros, elle gère le 4800 dpi, peut cracher six encres en même temps.



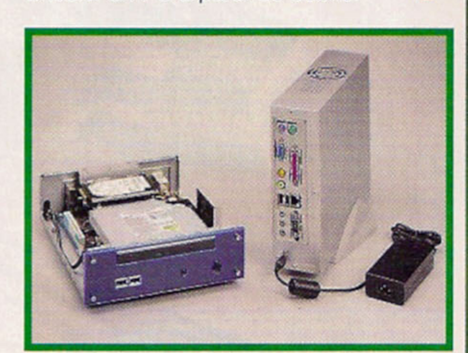
HARDWARE

MINI ITX

Mini Shuttle !



Un nouveau format commence à pointer le bout de son nez en France, le mini ITX. Soutenu par VIA, et importé par ANTEOR, tout l'intérêt de la chose repose sur de petites cartes mère (principalement des VIA donc) de taille réduite : 17x17 cm. Contrairement au *barebones*, le boîtier est indépendant de la carte, ce qui évite bon nombre de désagréments lorsque cette dernière grille. Forcément pour cette taille, on n'a pas tout, mais l'atout de ces PC est d'être entièrement dédiés à une tâche spécifique. Exemple : vous avez un boîtier de type Hi-Fi, un processeur qui tourne dans les 700 MHz pour un prix dérisoire. **Libre à vous d'agrémenter** le tout d'un petit disque dur pour portable où vous collez une distribution Linux, une carte de décompression avec une télécommande... Et hop, un lecteur DivX pour 200 euros ! Alors ? Et vous pouvez aussi monter un serveur ou un *firewall* pour pas cher. Et puis, le fait que le processeur soit de "faible capacité" permet de ne pas avoir de ventilateurs. Discrétion assurée dans un salon. Bien sûr, pour jouer, vous repasserez. Mais pour tout le reste, pensez-y au lieu de bricoler un PC à partir de débris.



HERCULES PROPHETVIEW 920 PRO

Bientôt, ils seront vôtres !

Longtemps réputés inutilisables pour le jeu, notamment à cause de l'effet de rémanence, les écrans LCD ont réalisé de nets progrès et sont maintenant prêts à s'offrir corps et âmes aux joueurs. Le nouveau PROPHETVIEW en fait partie. Sa dalle à 20 ms garantit une utilisation confortable avec un taux de rafraîchissement de 100 images par seconde, 100 Hz. Pas d'effets de rémanence ! Un meilleur ratio de contraste que son aïeul pas PRO, 430:1 contre 350:1, un meilleur angle de vision, H170°/V150° au lieu de H150°/V130°, lui permettent, avec une SmartTV On Screen d'Hercules, de se transformer en téléviseur LCD haut de gamme (calculatrice en main, ça nous fait du 43 cm de diagonale...). Que dire d'autre ? Pas grand-chose. Essayez de l'admirer en magasin ! Un petit détail pour éviter le drame en plein milieu du rayon : ça coûte 500 euros.



EN BREF

Un flot de musique

iRiver sort un nouveau baladeur MP3 à disque dur. Pour 550 euros, vous transportez dans 160 grammes vos 100 gigas de musique illégalement acquise, soit près de 160 heures d'écoute. L'engin est doté d'un equalizer paramétrable avec cinq présélections d'ambiance. On peut également enregistrer la radio grâce au tuner. L'écran, lui, dispose de huit lignes d'affichage. A voir !



Super mega combo

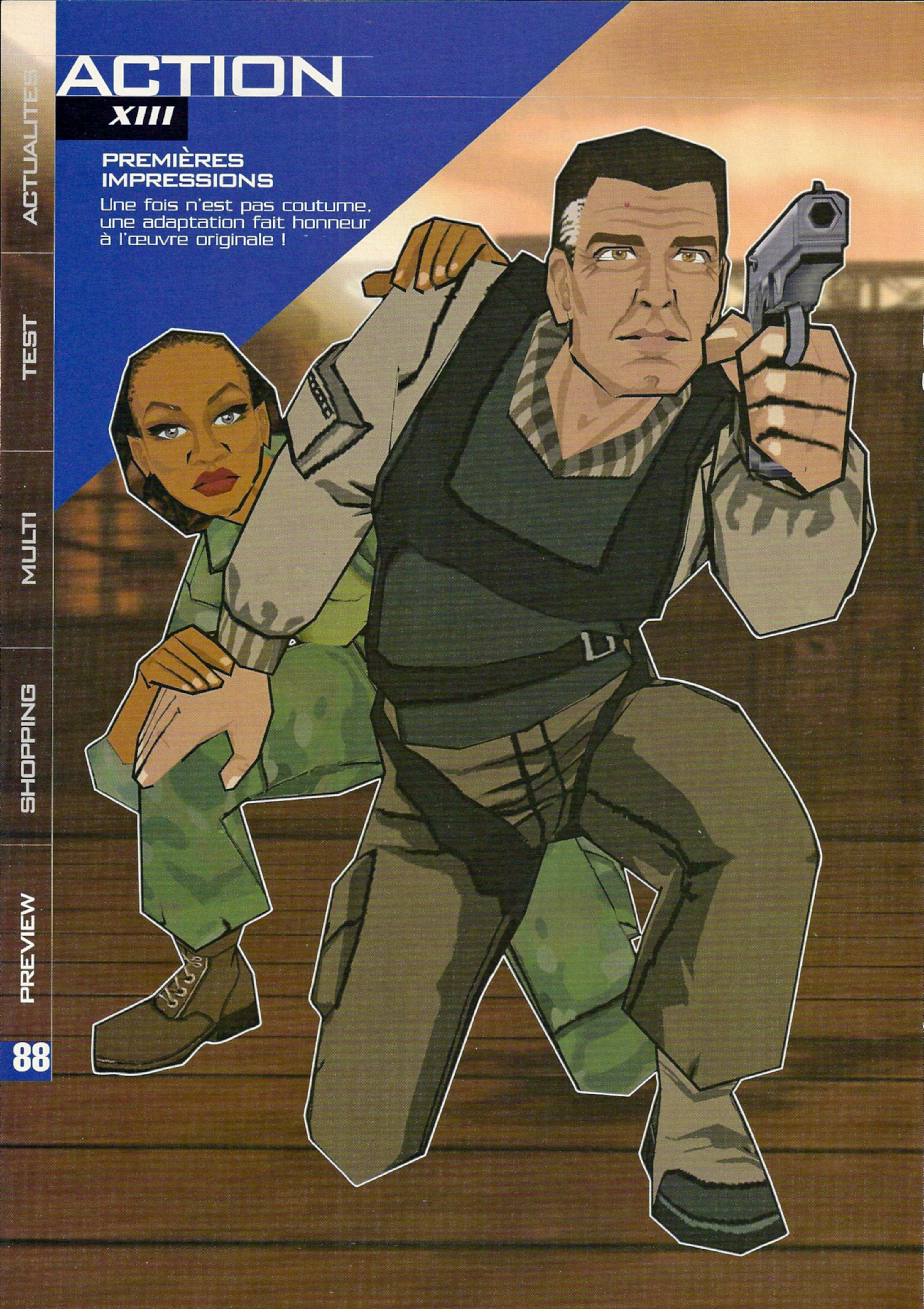
Loin d'être en toc, le nouveau TEAC DW-548D lit les DVD en 16x et assure la gravure en 48x/48x/24x. 69 euros environ tout compris, avec en cadeau un Tuc ! Et tic !

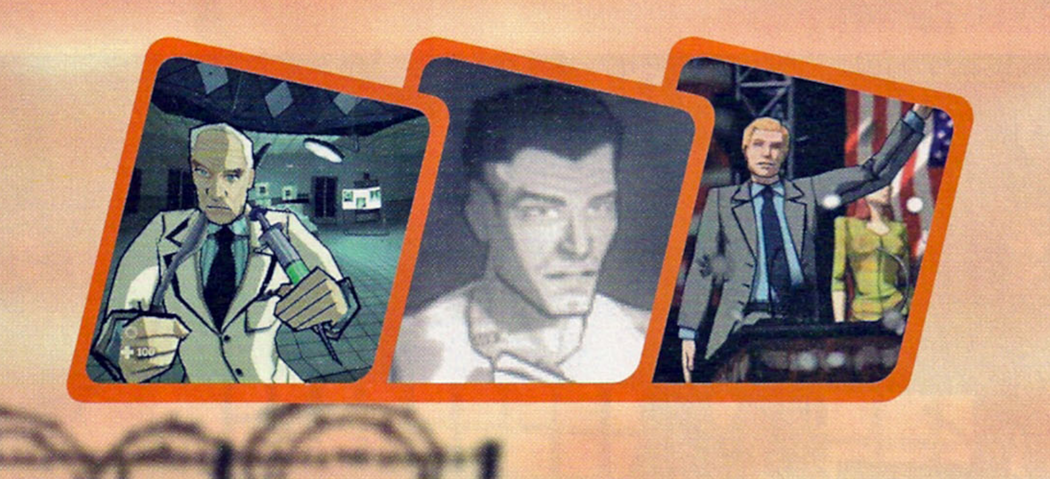
ACTION

XIII

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Une fois n'est pas coutume, une adaptation fait honneur à l'œuvre originale !





XIII La mort aux trousses

FIDÈLE À LA BANDE DESSINÉE DE WANCE ET VAN HAMME, XIII TIENT TOUTES SES PROMESSES. GRÂCE À L'UTILISATION DU CELL SHADING, CE FPS ATYPIQUE PLONGE LE JOUEUR AU CŒUR D'UNE EXPÉRIENCE DE JEU UNIQUE !

ACTION
XIII



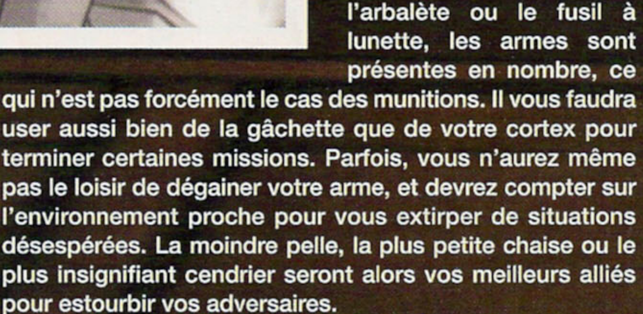
XIII A ÉTÉ PENSÉ ET DÉVELOPPÉ COMME UNE BANDE DESSINÉE

A *Gen4*, notre patron, c'est saint Thomas. On ne croit que ce que l'on voit. Alors quand Ubi Soft a annoncé – il y a plus d'un an déjà – la version vidéoludique de XIII, nous avons applaudi des deux mains… Tout en restant sur nos gardes. Car le danger avec les adaptations demeure qu'elles trahissent souvent l'œuvre originale. Et nous, XIII, on y tient ! En effet, les quinze volumes de la saga trônent en bonne place sur l'étagère de la rédac', à coté des aventures de Oui-Oui, livres de chevet de Jérôme. Aussi, quand nous avons reçu cette preview, nous étions, il faut bien le dire, pour le moins circonspects, d'autant que la bonne impression laissée par ce titre lors du dernier E3 était déjà loin. Bref, XIII, le bien tatoué, n'avait pas course gagnée d'emblée. La version numérique de l'amnésique à la mèche blanche avait intérêt à être à la hauteur de son double de papier. La barre était placée haut. Il allait voir ce qu'il allait voir ! Et pour le coup, c'est nous qui avons vu ce que nous avons vu !



Dès la première mission, le jeu vous tient en haleine pour ne plus vous lâcher. Prisonnier d'un poste de secouristes, genre *Alerte à Malibu*, XIII est aussitôt harcelé par les sbires de la Mangouste. Le bougre ne se souvient plus de rien mais il sait assurément envoyer un scalpel dans la gorge de ses adversaires ou mitrailler à la Kalach' un tireur embusqué en haut d'une falaise. Celui qui se fait appeler Steve Rowland fait honneur à sa réputation. Le jeu, à la bande dessinée. Toutefois, si ce titre respecte la trame principale, les principaux personnages et l'ambiance générale, il n'est fort heureusement pas le simple calque des aventures dessinées. Les développeurs ont en effet pris quelques libertés, plus exactement quelques raccourcis salutaires, qui donnent sa véritable raison d'être à la version numérique.

Les amateurs de la saga, tout comme les néophytes d'ailleurs, auront autant de plaisir à dénouer les fils de ce terrible complot dont vous êtes le héros. Et un héros bien armé. En effet, tout au long de son périple pour recouvrer son identité, XIII se crée une armurerie à faire pâlir d'envie un commando de Marines. Du Magnum 44 au M16, en passant par l'arbalète ou le fusil à lunette, les armes sont présentes en nombre, ce qui n'est pas forcément le cas des munitions. Il vous faudra user aussi bien de la gâchette que de votre cortex pour terminer certaines missions. Parfois, vous n'aurez même pas le loisir de dégainer votre arme, et devrez compter sur l'environnement proche pour vous extirper de situations désespérées. La moindre pelle, la plus petite chaise ou le plus insignifiant cendrier seront alors vos meilleurs alliés pour estourbir vos adversaires.



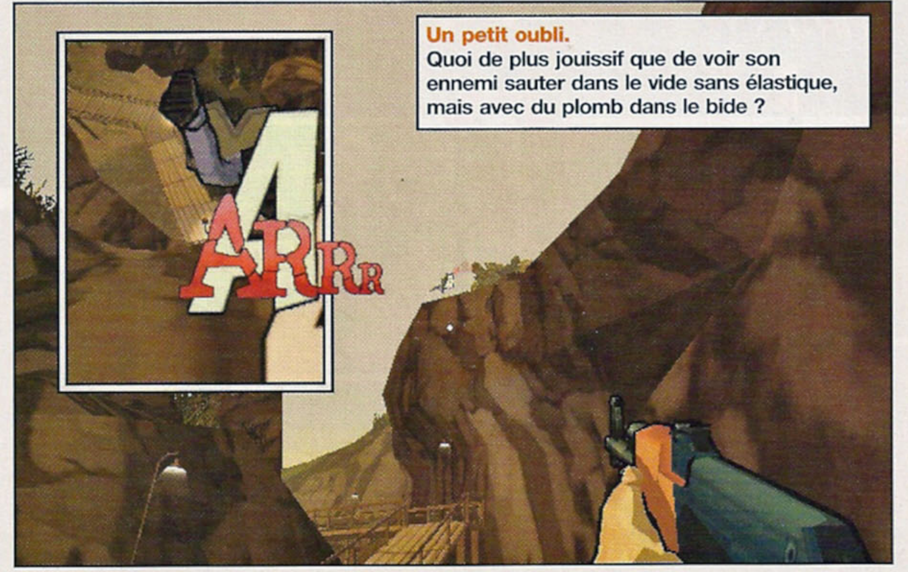
Vous l'aurez compris : XIII fait plutôt dans la finesse, mais pas dans la simplicité. La prise en main est particulièrement

XIII La mort aux trousses

Comic explosion.
Un bon vieux "BAOOMM" en guise de déflagration, et c'est nos dix ans qui reviennent au galop !



Roger... L'hélico et le bazooka. Une fable bien cruelle pour le descendant de Supercopter...



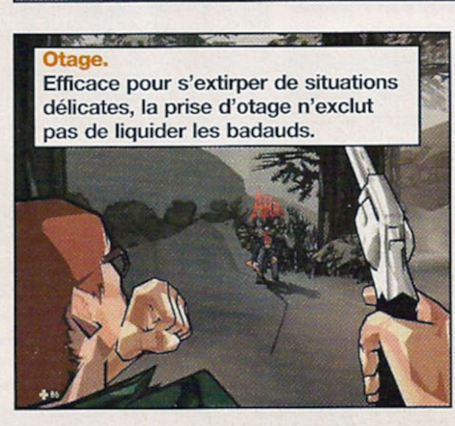
Un petit oubli.
Quoi de plus jouissif que de voir son ennemi sauter dans le vide sans élastique, mais avec du plomb dans le bide ?



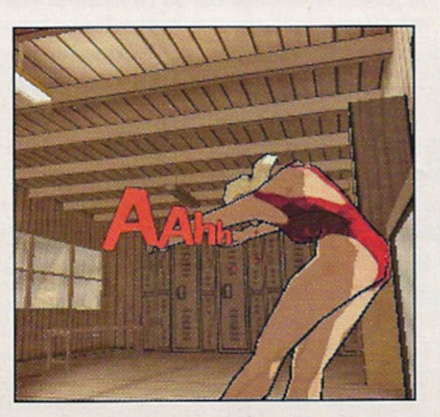
One shot.
Point besoin d'arroser ce rénégat d'une pluie de balles. Une seule entre les deux yeux fait l'affaire.



Fusil à lunette.
Une des armes les plus utiles de l'aventure. Bichonnez-la comme votre femme, non comme votre ordi...



Otage.
Efficace pour s'extirper de situations délicates, la prise d'otage n'exclut pas de liquider les badauds.





Ecran de sommeil.
Qui de la bouteille ou du logo Ubi Soft a estourbi ce garde ? Mystère...



intuitive. Et les premières missions, des promenades de santé pour un lascar de la trempe de XIII. Mais au fil de l'aventure, vos adversaires, dopés par une intelligence artificielle particulièrement poussée, auront à cœur de vous prouver leur plus grande inclinaison à vous repasser. Le choix de votre outil de travail sera alors particulièrement crucial. Et il n'est pas certain que les armes les plus bruyantes soient les plus efficaces. Préférez l'arbalète de sniper au M16, au moins pour le plaisir de voir votre proie perforée de part en part. Dans le genre petit plaisir macabre, les scalpels sont aussi très utiles pour déloger les chats de la gorge de vos adversaires…

Cerise sur le gâteau : XIII a été pensé et développé comme une bande dessinée. Quand vous touchez un ennemi à la tête, ce dernier ne peut s'empêcher de pousser un cri aussi bien audible qu'écrit. S'il se trouve en haut d'une falaise, vous pourrez dans une ou plusieurs vignettes animées en haut de l'écran suivre sa lourde chute. De même, lorsque vous souhaitez prendre un adversaire par surprise, vous pouvez entendre ses pas qui approchent et visualiser à certains moments clés son parcours dans une autre fenêtre. L'immersion est alors totale. Et vous vous surprenez même par la suite à multiplier les coups d'éclat pour voir resurgir ces “cinématiques” de pur bonheur.

Ubi invente le “BD shading”

L'entreprise de transformer un jeu vidéo en véritable bande dessinée numérique était risquée. Vu le résultat, elle résonne aujourd'hui comme une superbe victoire. En effet, les développeurs ont, grâce au choix judicieux du cell shading, réussi non seulement à préserver l'ambiance de la version papier mais aussi à créer un univers unique pour un FPS. En outre, l'apparition de “cinématiques” sous la forme de fenêtres indépendantes renforce l'immersion du joueur et le côté BD de l'aventure. Wance et Van Hamme ont dû particulièrement apprécier en connaisseurs.

Du bonheur, vous en aurez également à contempler votre écran. Car le choix du cell-shading s'avère particulièrement judicieux et pour le moins esthétique. Non seulement ce procédé graphique restitue parfaitement l'atmosphère générale de la BD, mais il démarque surtout ce First Person Shooter de tous ses concurrents. En effet, plus cartoon, plus original, XIII possède beaucoup d'atouts dans sa manche, y compris face à Sa Majesté Half-Life 2. Et le jeu, répétons-le, n'est pas encore terminé. Tous les espoirs, même les plus fous, sont donc permis. Quoiqu'il en soit, avec ou sans amélioration notable, XIII (le jeu, bien sûr) sera une très grande réussite. Ça ne fait aucun doute.

Tous les amateurs de la bande dessinée peuvent dormir sur leurs deux oreilles. Une fois n'est pas coutume, l'œuvre originale ne pâtit pas de l'adaptation. A vous donc désormais de sauver XIII des griffes du numéro I et de ses 18 acolytes…

Raz

EDITEUR : Ubi Soft
DEVELOPPEUR : Ubi Soft
GENRE : First Person Shooter
SORTIE : 30 octobre 2003
SITE INTERNET : www.xiii-thegame.com

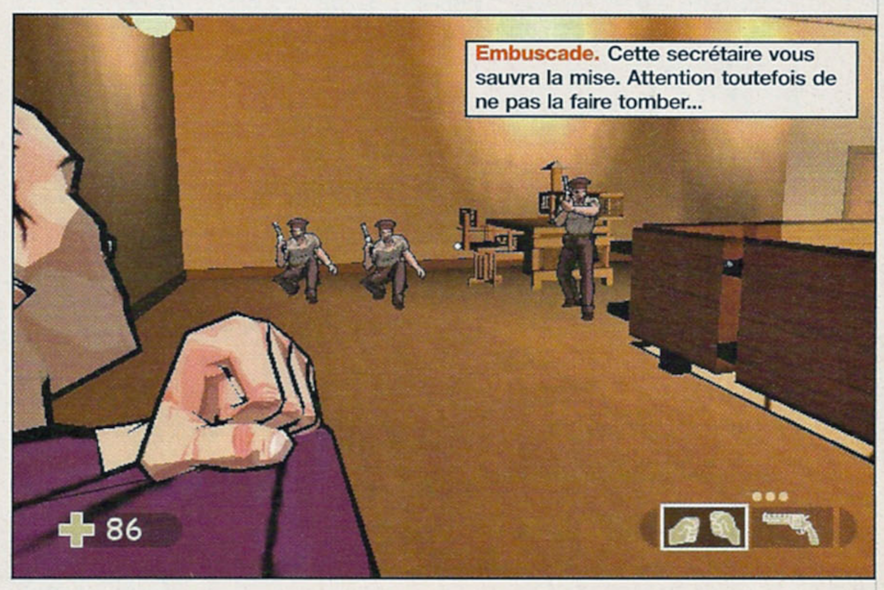
XIII
La mort aux trousses



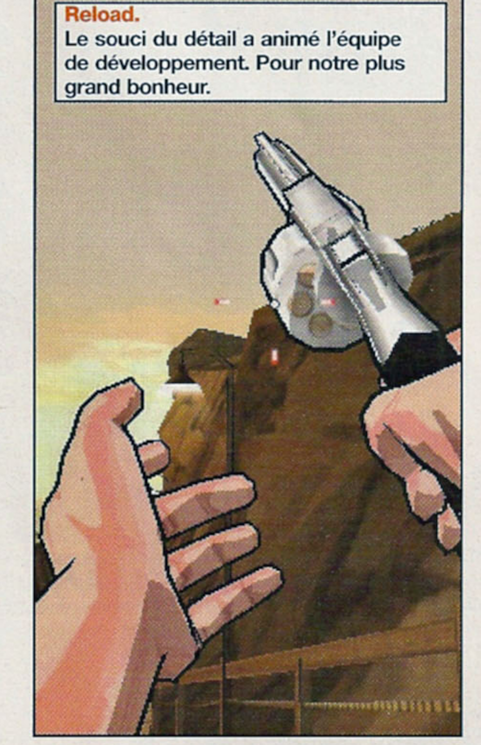
Major Jones au rapport.
Votre plus fidèle alliée au cours de l'aventure saura vous ouvrir le chemin. Suivez-la pas à pas.


Quoi ma gueule !?!
Le cell-shading ne gâche en rien. Bien au contraire.


Nid de guêpes.
Entre Amos, la Mangouste et les XX, vous ne saurez plus à quel saint vous vouer, si ce n'est à ceux de Jones...



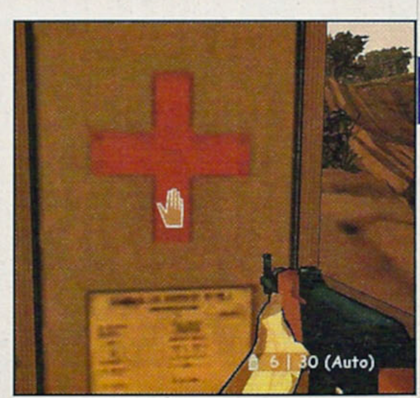
Embuscade. Cette secrétaire vous sauvra la mise. Attention toutefois de ne pas la faire tomber...


Reload.
Le souci du détail a animé l'équipe de développement. Pour notre plus grand bonheur.



Fusil à pompe.
L'arme la plus redoutable. Faites-en bon usage. Les munitions sont rares.


Et BAM le chien...
Rien de tel qu'une bonne salve de projectiles communistes pour se sentir vivant.



ACTION

BEYOND GOOD AND EVIL

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Ce jeu est une bombe, et à coup sûr un des meilleurs jeux de l'année 2003. Un univers magnifique s'offre à vous, avec des persos attachants qu'on a envie de côtoyer. Vivement la sortie !

CETTE NOUVELLE HEROÏNE EN IMPOSE : REPORTER ECOLO, ELLE EST AUSSI CHARMANTE...

Peaufinée
Depuis l'E3, Jade a eu droit un lifting. Son premier ! Le visage s'est arrondi, et on toute refait sa garde-robe.

La nouvelle Lara ?

TOUS LES YEUX DES RÉDACTEURS ETAIENT BRAQUES SUR ELLE, TANT ELLE AVAIT SU LES SÉDUIRE À L'E3. CETTE FOIS ENCORE, LA JOLIE JADE A USÉ DE SON CHARME.

"A supposer que la vérité soit femme, n'a-t-on pas lieu de soupçonner que tous les philosophes, pour autant qu'ils furent dogmatiques, n'entendaient pas grand-chose aux femmes et que l'effroyable sérieux, la gauche insistance avec lesquels ils se sont jusqu'ici approché de la vérité, ne furent que des efforts maladroits et mal appropriés pour conquérir justement les faveurs d'une femme ?"

"PAR DELÀ BIEN ET MAL".
FRIEDRICH NIETZSCHE, 1886.

BEYOND GOOD AND EVIL

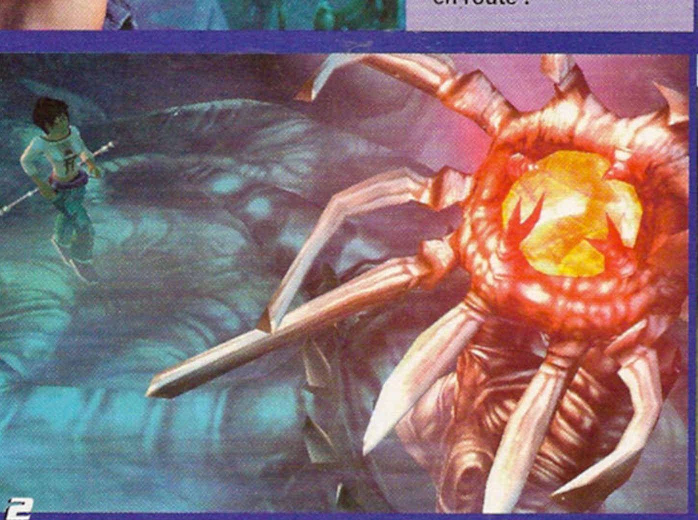
Une épopée ludique

Derrière BG&E se cache Michel Ancel, tombé dans la marmite du jeu vidéo très jeune. Il fait ses premières armes sur ST en tant que *demomaker*, avec un projet, Mechanic Warrior. Le jeu ne verra jamais le jour mais Michel le garde dans son tiroir. Il rentre chez Ubi Soft à l'âge de... 17 ans ! Il s'occupera du design d'un shoot rigolo, Intruder, ainsi que de Pick'n Pile et de Teller. En 1992, il retrouve la clef de son tiroir. De son concept vieux de quelques années, il garde l'idée d'avoir un squelette dynamique pour les sprites. Une tête marrante, deux chaussures et deux mains, un t-shirt violet et... Rayman apparaît. Enorme carton dû à l'imagination de ce créateur hors-pair. Suivra Tonic Trouble et prochainement, BGE, où le concept de liberté du papa de Rayman trouve ici un sens presque philosophique. Reste à espérer qu'une toute nouvelle saga soit en route !



1

L'UNIVERS EST SI RÉEL QUE L'ON NE SOUHAITE QU'UNE CHOSE : S'Y PERDRE !



2

3

Le jeu du mois pour votre aimable serviteur ne se trouve pas dans la rubrique Test, mais bel et bien dans la partie Preview de ce magazine. Ici même, dans ces quatre pages. Beyond Good and Evil, BGE pour les intimes, est impressionnant. Peu importe la face par laquelle on l'attaque, impossible de lui trouver le moindre défaut. Mieux, il innove sur bon nombre de points et met une grosse claque à la concurrence actuelle. Ubi Soft est en forme ces temps-ci, en très grande forme même, et il compte bien le faire savoir.

Parmi les cerveaux que compte la boîte, il y a celui de Michel Ancel, le père de Rayman. Une fois de plus, il a eu des hallucinations. Sa force est de pouvoir les coucher sous la forme d'un soft enchanteur. Ici, il nous conte l'histoire d'une jeune fille, mi-femme mi-enfant. Jade, c'est son prénom, est photographe sur la planète Hyllis. Avec son oncle Pey'J, qui est moitié-homme moitié-cochon (mais si, c'est possible !), elle s'occupe d'orphelins sur cette planète. Un immense océan en recouvre la surface.

Dès les premières minutes, le décor se place, comme dans un de ces films d'auteur qu'habituellement on exècre. Le format 16/9, inhabituel, offre un rendu visuel surprenant. L'histoire peut commencer. Des vagues d'Aliens attaquent Hyllis, qui est connu pour ses sources minières. Alors que les troupes protectrices Alpha tardent à venir, l'écran électromagnétique se coupe, faute d'argent. Jade, armé de son bâton magique, en est quitte pour une bataille en règle.

Une fois vaincus, les Aliens libéreront les amis de l'héroïne et leurs débris organiques assureront une rentrée d'argent suffisante. L'écran réactivé, la tranquillité revient, mais les caisses sont de nouveau vides. Pour réparer l'hovercraft de la bande, Secundo, une sorte de génie virtuel latino, trouve un boulot à Jade. Pour le compte d'un laboratoire, elle doit prendre en photo toutes les espèces animales de la planète. L'exploration commence, et on s'émerveille sur tout ce qui peuple cet étrange univers.

Le jeu touche à tout : action, aventure, exploration, casse-tête... Jade a de quoi faire. L'histoire s'emballe lorsqu'elle découvre une machination à l'échelle stellaire. A



1 Enchanteur.
En pleine mer, un grand cétacé géant se dresse devant vous. Dégainez votre appareil et votre retraite est assurée !

2 "Boss".
Ils sont magnifiques et les combats sont l'occasion de jouer avec Pey'J.

3 Ethéré.
Le jeu apporte un souffle frais dans un univers ludique chargé de tueries en tout genre.

4 Nerf de la guerre.
Nos héros sont à court de thunes. Il est rare de voir un jeu où on se lie facilement aux personnages.

5 Hovercraft.
Grâce à lui, vous allez explorer de magnifiques environnements. Reste à le remettre en état.

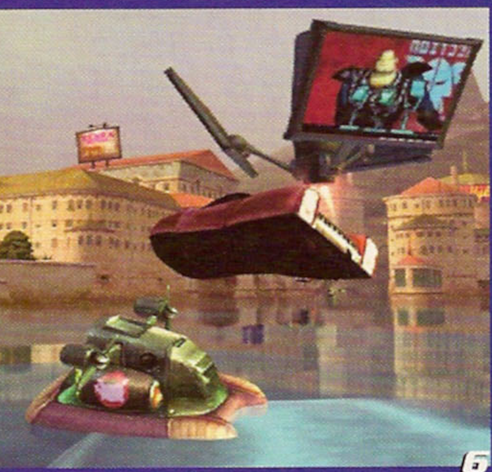
6 Conspiration.
La sécurité est assurée par un gouvernement qui semble de moins en moins crédible au fil de l'aventure.





Hey, Jade

Ceux qui suivent un peu ce qui se passe connaissent les aventures de Mademoiselle Croft. Quoi, elle n'est pas casée encore ? Lara va finir vieille fille. Peu importe, sa remplaçante est arrivée. Jade est une orpheline recueillie par un cochon. Belle comme un cœur. Elle n'a que 20 ans mais possède de sérieux atouts. Mais sa paire, elle est verte (ses yeux), d'où son nom. Toujours avec son appareil photo, Jade ne se contente pas de faire la belle dans des endroits paradisiaques, elle met aussi les mains dans le cambouis... Comment ça mauvaise foi ? Disons que ses arguments coïncident mieux avec le testeur. Elle est toute mimi !





pied ou en hovercraft, le jour ou la nuit, en extérieur ou en intérieur, nos héros iront partout. Le joueur aussi, servi par une maniabilité optimisée.

Visiblement pensé pour la console, BGE se paye le luxe dans la version PC de vous demander d'appuyer sur la touche triangle, croix, carré, R1 ou L2. Alors que le même incident diplomatique s'était produit avec Rayman 3, on est prêt ici à fermer les yeux sur cette faute de goût. C'est dire !

En s'approchant d'un objet, une icône apparaît : toucher, placer, prendre, manger. Pour les combats, vous avez la possibilité d'abandonner Jade, pour rentrer dans la peau du grognon de service, Pey'J. A ce propos, nul doute que les dialogues dont le jeu est truffé vous feront sourire.

Les personnes rencontrées au hasard de votre chemin peuvent dialoguer avec vous. De belles cinématiques émaillent le jeu et la bande son est tantôt d'influence asiatique (calme), tantôt survoltée pour les combats (techno). Là encore, tout est simple : suivant la direction et le frétillement de votre doigt sur le bouton, plusieurs combos fusent. Restez appuyé et votre arme se charge d'énergie.

Le dosage action/aventure est parfait, les heures passent et on tombe vite sous le charme de cette fille. Magnifiquement rendue à l'écran, elle n'est pas la seule à avoir eu droit à un traitement de faveur. L'univers entier oscille entre héroïc fantasy et science-fiction. Le jeu utilise le même moteur graphique que le nouveau Prince of Persia. Des effets de lumière époustouflants pullulent, rendant l'aspect de ce jeu proche de celui d'un dessin animé de Hayao Miyazaki.

Comme vous l'aurez compris, ici, nous sommes très impatients de voir la version finale arriver. Bataille en perspective pour savoir qui de l'équipe aura la chance d'accompagner la miss dans ses aventures. Il est si rare de nos jours de tomber sur un jeu un tout petit peu original. Alors quand il l'est complètement, c'est l'euphorie. Rendez-vous dans un mois !

Jérôme

EDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft
GENRE : Action
SORTIE : novembre 2003
SITE INTERNET : www.ubi.com



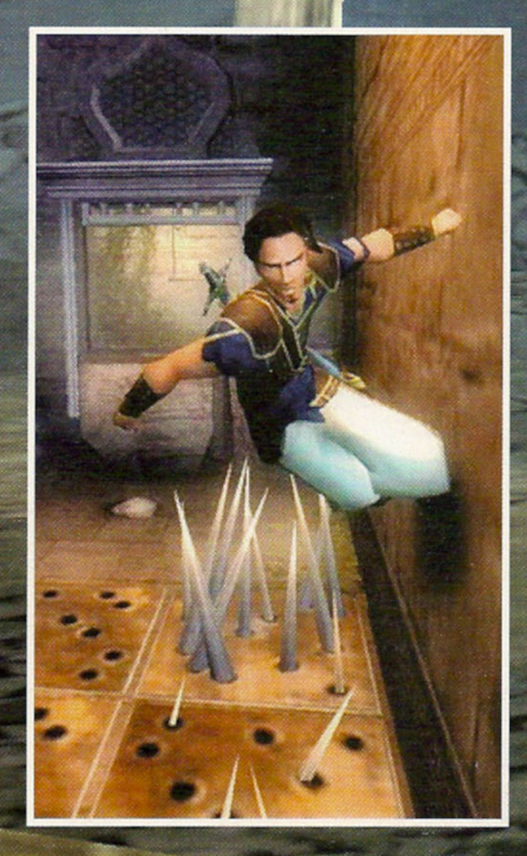
ACTION

PRINCE OF PERSIA : SANDS OF TIME

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Excellentes. Décors sublimes, effets somptueux, animation convaincante, possibilités incroyables... Et le plaisir de jeu est tel qu'il est presque impossible de s'arrêter !

JAMAIS UN "REMAKE" N'AURA ÉTÉ AUTANT PEAUFINÉ !



Gare à la chute !
Les pièges sont nombreux, comme ces pics. Mythiques !



Le sacre d'un Prince

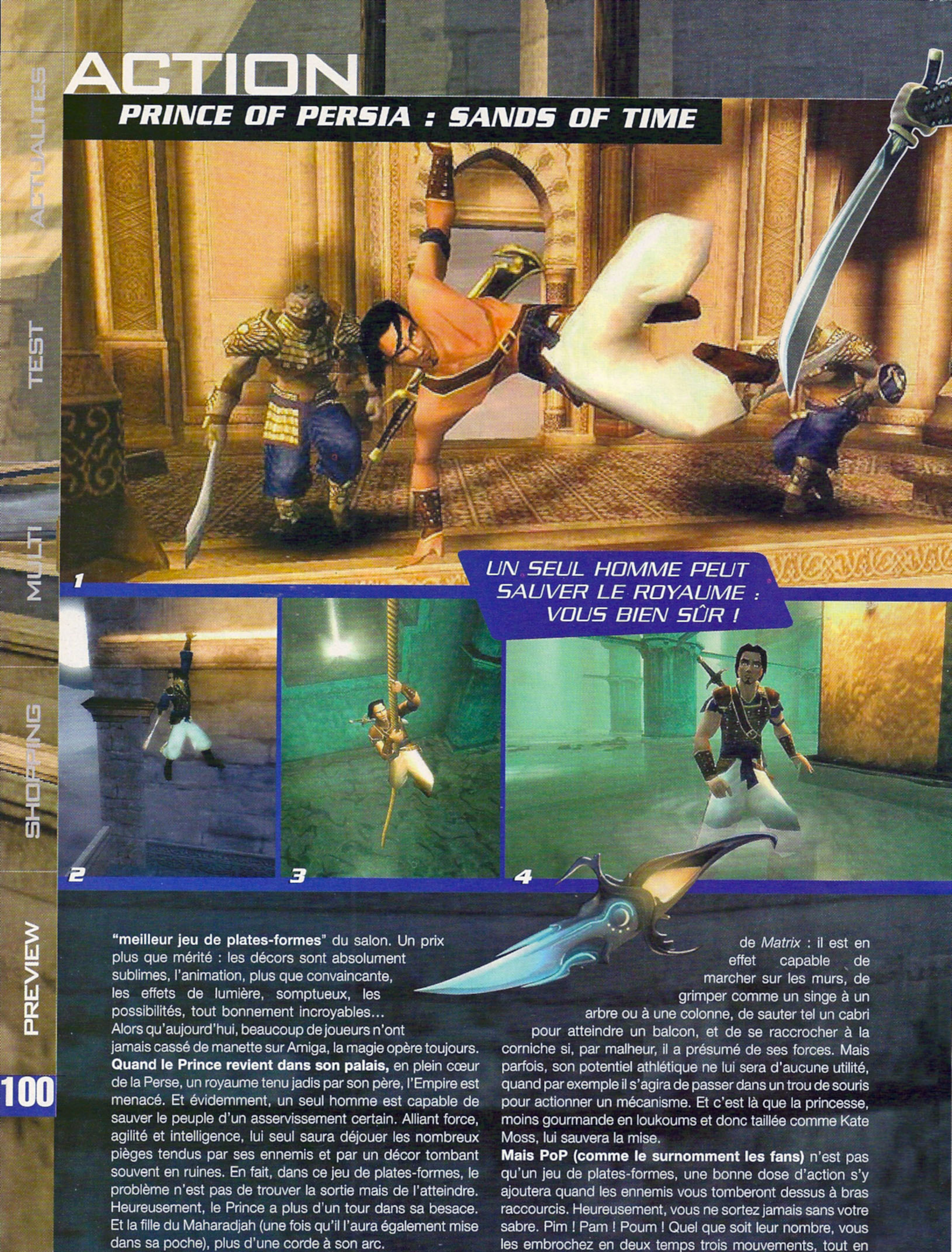
CETTE NOUVELLE VERSION DU PLUS MYTHIQUE DES JEUX DE PLATES-FORMES RAVIRA CERTAINEMENT LES NOSTALGIQUES, AINSI QUE LE GRAND PUBLIC, ET POURRAIT SÉDUIRE LES PLUS HARDCORE DES GAMERS, TANT SA RÉALISATION EST SOMPTUEUSE.

De prime abord, le pari était osé. Ressortir un jeu tel que Prince of Persia pouvait même paraître suicidaire aux yeux de certains. Surtout après le raté, il y a quelques années, d'une version 3D. Cela revenait également à faire du neuf avec du vieux, à retoucher un titre devenu culte au risque de décevoir ses innombrables fans, à pomper les idées lumineuses qui ont vu le jour dans d'autres hits... Rien de bien réjouissant donc. Mais quand tout ceci est fait avec brio (le talent de Jordan Mechner, son créateur, n'est plus à prouver), on ne peut que s'incliner. *"Quoi de plus normal,* nous direz-vous, *devant un prince ?"*

Déjà durant l'E3, à Los Angeles, Ubi Soft avait vu son stand se transformer en fourmilière, tant sa présentation de Sands of Time avait fait l'effet d'une bombe, malheureusement éclipsée par celle de Half-Life 2, plus détonante encore. Au passage, les Canadiens avaient même glané une récompense, celle du

ACTION

PRINCE OF PERSIA : SANDS OF TIME



"meilleur jeu de plates-formes" du salon. Un prix plus que mérité : les décors sont absolument sublimes, l'animation, plus que convaincante, les effets de lumière, somptueux, les possibilités, tout bonnement incroyables... Alors qu'aujourd'hui, beaucoup de joueurs n'ont jamais cassé de manette sur Amiga, la magie opère toujours.

Quand le Prince revient dans son palais, en plein cœur de la Perse, un royaume tenu jadis par son père, l'Empire est menacé. Et évidemment, un seul homme est capable de sauver le peuple d'un asservissement certain. Alliant force, agilité et intelligence, lui seul saura déjouer les nombreux pièges tendus par ses ennemis et par un décor tombant souvent en ruines. En fait, dans ce jeu de plates-formes, le problème n'est pas de trouver la sortie mais de l'atteindre. Heureusement, le Prince a plus d'un tour dans sa besace. Et la fille du Maharadjah (une fois qu'il l'aura également mise dans sa poche), plus d'une corde à son arc.

Pour vous donner une idée, la panoplie de mouvements dont dispose le Prince est telle qu'il semble sortir tout droit de *Matrix* : il est en effet capable de marcher sur les murs, de grimper comme un singe à un arbre ou à une colonne, de sauter tel un cabri pour atteindre un balcon, et de se raccrocher à la corniche si, par malheur, il a présumé de ses forces. Mais parfois, son potentiel athlétique ne lui sera d'aucune utilité, quand par exemple il s'agira de passer dans un trou de souris pour actionner un mécanisme. Et c'est là que la princesse, moins gourmande en loukoums et donc taillée comme Kate Moss, lui sauvera la mise.

Mais PoP (comme le surnomment les fans) n'est pas qu'un jeu de plates-formes, une bonne dose d'action s'y ajoutera quand les ennemis vous tomberont dessus à bras raccourcis. Heureusement, vous ne sortez jamais sans votre sabre. Pim ! Pam ! Poum ! Quel que soit leur nombre, vous les embrochez en deux temps trois mouvements, tout en vous aidant du décor. Prendre appui sur le mur, sauter par-dessus un garde, effectuer une vrille de toute beauté...



1 Tactique.
La meilleure défense, c'est la fuite.

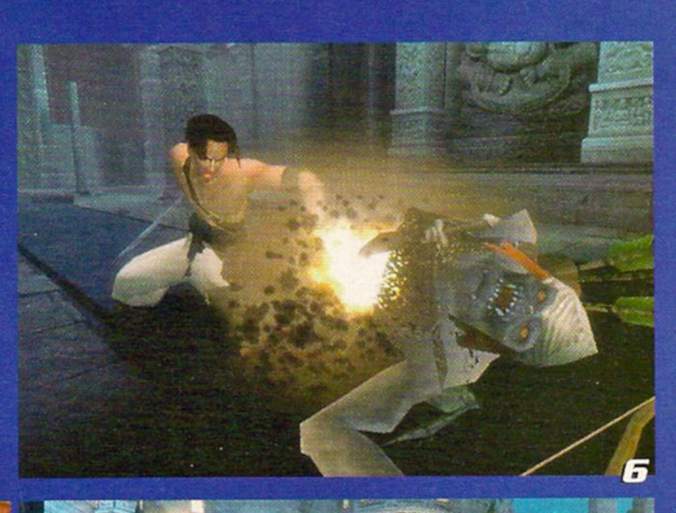
2 On ne sait jamais...
Un mouche pourrait venir vous ennuyer dans cette posture.

3 Tarzan Boy.
Le Prince est un athlète accompli : il le démontrera à plusieurs occasions.

4 L'eau férigineuse, oui !
Le héros carbure à l'eau : un exemple pour notre jeunesse.

5 et 6 Aux armes...
En plus de son sabre, le Prince possède une dague, capable d'arrêter le temps et de tuer les créatures des sables.

6 Pousse, gamin !
Les ménanismes sont nombreux.



6



5

7

Tout paraît possible ! Et si jamais vous êtes touché dans un combat, qu'importe ! Le héros carbure à l'eau et non loin, il y a toujours une fontaine où vous pourrez vous refaire une santé.

Seulement parfois, votre vieux sabre n'aura guère d'intérêt à vos yeux. Des monstres ont émergé du sable de Perse et malgré vos coups incessants, ils se relèvent toujours pour barrer votre chemin. Heureusement, vous avez dégotté une nouvelle arme : à savoir une dague dont les pouvoirs sont divers et variés. Elle seule peut anéantir ces créatures des sables. Pour cela, il vous suffit de les transpercer, comme on le ferait avec un pieu face à une horde de vampires. Mais cette dague vous permettra surtout de revenir une dizaine de secondes en arrière pour éviter un piège que vous n'aviez pas vu, voire de suspendre le temps quand le combat fait rage et que vous ne savez plus où donner de la tête.

Comme nous vous le disions, les possibilités sont incroyablement nombreuses. Diriger le Prince ne serait-il pas un casse-tête en soi ? Eh ben, non ! Il n'en est rien. Au point qu'on se demande quel est le secret de Jordan Mechner. Le nombre de touches utilisées est ridicule, et la prise en main, intuitive au possible, est immédiate. Du coup, le plaisir de jeu est total. Et à moins d'une panne de courant, il est impossible de quitter le jeu. Bref, Prince of Persia s'annonce comme l'un des tout meilleurs jeux de cette fin d'année. Si bien qu'il mériterait, après tant d'années de labeur, de devenir enfin calife à la place du calife.

Socrates

EDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft
GENRE : Action / Plates-Formes
SORTIE : novembre 2003
SITE INTERNET : www.prince-of-persia.com



ACTION

HALO



PREMIÈRES IMPRESSIONS
Ce titre est excellent, même si désormais, sa réalisation date un peu !

Mieux vaut tard...

ANNONCÉ IL Y A QUELQUES ANNÉES SUR PC, AVANT DE DEVENIR UNE EXCLU XBOX, HALO DÉBARQUE ENFIN SUR NOS BÉCANES. SAURA-T-IL SE FAIRE PARDONNER UN TEL RETARD ?

Entre le jeu Halo et le monde du PC, la passion a souvent frôlé l'hystérie, et l'amour s'est parfois même transformé en haine. Annoncé tout d'abord sur nos bécanes, les premières images de ce titre avaient fait l'effet d'une bombe, devenant ainsi l'un des softs les plus attendus sur ce support. Puis Microsoft a décidé de le sortir "en exclusivité" sur Xbox. Histoire de gros sous, la console ayant besoin de titres comme celui-ci pour s'imposer. Evidemment, une telle infidélité n'a pas été du goût des joueurs.

Voilà que deux ans après cet adultère flagrant, ce titre est adapté sur PC. Deux ans, c'est long ! Bien assez pour attiser les rancunes et perdre son teint de jeune fille. Si le jeu s'en tire toujours honorablement graphiquement, il n'est plus au niveau des productions actuelles. Il n'y a qu'à voir Chrome (également chroniqué dans ce numéro) pour s'en persuader. Ce titre a en effet emprunté toutes les bonnes idées d'un Halo en se servant des dernières technologies mises à la disposition d'un développeur.

Revenons à Halo, et à son histoire. Nous sommes en 2552, et la galaxie tout entière a été colonisée par les hommes. Et comme souvent, de telles pratiques ne sont pas du goût de tout le monde. Une guerre s'est donc engagée contre les Covenants, race d'aliens dont l'évolution technologique est supérieure à celle des hommes. Cette lutte sans merci a détruit des planètes entières, des milliards de gens en sont morts. Et bientôt, la Terre, berceau de l'humanité, en fera les frais.

Sur leur passage, les Covenants ne laissent aucun survivant. Alors qu'ils attaquent le Pillar of Autumn, votre vaisseau, vous parvenez toutefois à vous échapper et atterrissez sur Reach, une planète ressemblant à la Terre. Sauf qu'elle grouille d'aliens ! Heureusement, vous êtes le soldat le plus puissant de toute l'humanité. Il aurait été étonnant d'incarner un objecteur de conscience totalement asocial et paniqué à la vue d'une arme. C'est en quelque sorte un MGM, militaire génétiquement modifié. Plus fort, plus rapide...







1 Sois fier ! Il faut garder la tête haute.

2 Surprise. A plusieurs, c'est encore meilleur !

3 Arsenal. Les armes sont nombreuses, et parfois, assez surprenantes.

4 Visez juste ! Dans cette situation, mieux vaut abattre le chauffeur d'une balle en pleine tête.

Par ailleurs, vous êtes équipé d'une armure "auto régénératrice" et d'un arsenal dernier cri. Dont le lance-flamme ! Et vous pourrez en dégotter sur les corps de vos ennemis morts au champ d'honneur, ce qui ne gâche rien puisque la technologie alien est bien plus avancée que celle des hommes. Sans oublier bien sûr les véhicules, munis d'armes sur pied, et que vous pourrez piloter comme bon vous semble. A condition d'être plusieurs dans ces moments-là, car on ne peut pas être à la gâchette et au volant. Telle était la grande innovation de Halo à sa sortie sur Xbox ! Elle date un peu désormais.

En fait, outre une campagne Solo de qualité, le principal intérêt de ce titre sur PC réside dans son mode Multijoueurs. Six nouvelles cartes sont déjà disponibles, et la plupart supporteront l'utilisation des véhicules ainsi que de certaines armes (comme le Fuel Rod Canon). Et si le jeu rencontre un réel succès, de nouveaux mods fleuriront sur la toile, rendant la durée de vie de ce titre inestimable ! *So, wait and see...*

Socrates

UNE ARME QUI SE RÉGÉNÈRE. UN ARSENAL DERNIER CRI... Y'A DE QUOI BIEN RIGOLER !

EDITEUR : Microsoft
DÉVELOPPEUR : Bungie Studios
GENRE : First Person Shooter
SORTIE : novembre 2003
SITE INTERNET : www.microsoft.com/games/halo/





EMPIRES : L'AUBE D'UN MONDE NOUVEAU

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Enfin un peu d'originalité dans un STR. Simple à jouer et addictif. Et l'humour est là pour plaire au plus grand nombre.

Pour le meilleur et pour Empires

DIFFICILE DE TROUVER QUELQUE CHOSE DE NOUVEAU À DIRE TANT CE TITRE A DÉJÀ FAIT PARLER DE LUI. EN TOUT CAS, LE SAVOIR-FAIRE EST FLAGRANT !

Rick Goodman, lead designer du premier Age Of Empires, signe un jeu qui, au premier abord, à l'air un peu fourre-tout. Ensuite aussi d'ailleurs. Mais au fil des heures, ce constat s'estompe, tant on est emporté dans la bataille. Oui, mais laquelle ? Pour le coup, on n'a eu droit qu'à deux scénarios mettant en scène Richard Cœur de Pourfendeur dans sa lutte contre les camemberts pasteurisés et l'Amiral Yi.

Le concept d'Empires repose sur l'opposition de plusieurs civilisations. Classique, quand on connaît le passif de Goodman. Les peuples évoluent avec le temps, leurs caractéristiques également : unités, technologies, techniques de combat. Les grands stéréotypes sont aussi de la partie : les Français jouent la défensive, les Anglais peuvent enrôler leurs ennemis, les Allemands "bourrinent" à mort. Il en résulte une grande variété dans les affrontements.

Cette diversité confère au jeu une durée de vie des plus conséquentes. Pourtant, cinq grandes époques, cela peut sembler peu. Mais les civilisations évoluant au fil des siècles, certaines ne sont disponibles qu'à des périodes bien définies. En effet, il est impossible de voir s'affronter des Francs et des Nazis, bien que le jeu couvre tout un millénaire, de 950 à 1950.

Le plus gros problème pour un RTS, c'est d'offrir une bonne balance entre les peuples qui s'opposent, et de faire en sorte que leurs technologies, leurs armements et leurs soldats soient suffisamment distincts. Sans pour autant défavoriser un joueur par rapport à un autre. L'expérience acquise par les briscards de Stainless Studio fait merveille.

Le respect de l'Histoire – dans une certaine mesure – et une sélection bien pensée du meilleur de chaque époque contribuent à enrichir ce titre. A l'âge de la poudre, fritter des Anglais à l'aise sur l'eau à coups de catapultages de vaches en putréfaction, c'est la classe ! Il s'agit de la "cowtapult", en fait.

Parlons truelle, voulez-vous ? Stainless a fait le choix de simplifier pas mal de choses. Le micro management est limité, les bâtiments poussent vite. Le gameplay est bien plus soft, peut-être même trop en ce qui concerne le mode



1 Caméra.
Avec les deux boutons, on peut la balader dans tous les sens.
2 Automatique
Les combats sont simples. On paramètre l'attitude puis l'agressivité, et on y va !
3 Technique.
L'eau est magnifique et les textures sont à tomber par terre.
4 Diplomate.
Les relations entre les puissances ont un rôle très important. Amour, gloire et trahison.

ARRÊTS SUR ÉCRANS, OMBRES DYNAMIQUES, "BUMP-MAPPING"... TECHNIQUEMENT PARFAIT !

Solo. Le joueur peut alors générer aléatoirement ses maps, puis se battre contre le PC et ses sept peuples virtuels. Et à ce propos, la bécane les dirige d'une main de maître.
En Multi, c'est à huit qu'on réécrit l'Histoire. D'autant que, graphiquement, le jeu présente bien : tout en 3D, avec une caméra que l'on peut entièrement commander avec des arrêts sur écrans, des ombres dynamiques, du "bump-mapping" à ne plus savoir quoi en faire. Parfait !
On plonge assez facilement dans Empires, sans trop savoir pourquoi. Tout l'intérêt de ce jeu semble se situer dans la balance idéale des peuples. Rien de plus ! A l'image des soldats japonais qui volent par paquets dès qu'on utilise la poudre, les développeurs ont pris le parti de la légèreté au risque de décevoir les puristes. Pour tous les autres, ce sera un régal !

Jérôme

EDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Stainless Steel Studios
GENRE : Stratégie
SORTIE : 27 octobre 2003
SITE INTERNET : www.empiresrts.com



PREMIÈRES IMPRESSIONS

Classique, mais intéressant. En fouillant un peu, on trouve de bonnes idées comme certains modes Multi, l'intégration du chemin de fer dans le gameplay et les attaques sournoises...

La conquête de l'Ouest

SI LES GUERRES ENTRE LES COW-BOYS ET LES INDIENS ONT BEAUCOUP INSPIRÉ LES RÉALISATEURS DE FILMS, IL N'EN VA PAS DE MÊME POUR LES JEUX VIDÉO. MAIS C'EST POURTANT LA TRAME DE NO MAN'S LAND, POUR 300 ANS D'HISTOIRE AMÉRICAINE.

L'histoire des Amériques a été marquée par des scènes d'une violence inouïe, comme l'a d'ailleurs rappelé Michael Moore dans son film *Bowling for Columbine*. Les auteurs de No Man's Land se sont également focalisés sur les trois siècles les plus sanglants depuis la découverte du nouveau monde, et les affrontements entre Espagnols, Britanniques, Colons, Patriotes et Indiens. Ces derniers étant divisés en deux (Indiens des plaines et Indiens de la forêt), ce sont donc six "factions" qui vous sont proposées ici, chacun ayant ses spécialités, ses avantages, ses défauts... Mais tous servant la même histoire.

Le gameplay de ce titre et de la trempe des grands classiques du genre. Du coup, la prise en main est immédiate, et cette simplicité s'avère plutôt rafraîchissante. Si six peuples différents sont disponibles, les mécanismes se ressemblent à peu près tous : même nombre de bâtiments, mêmes fonctions... Seules certaines unités se démarquent par leur originalité, leur aspect ou leurs possibilités. Mais là encore, l'ensemble s'annonce très plaisant, les niveaux différant du tout au tout. Le premier est une bataille navale spectaculaire, le deuxième, un camp ennemi à raser, le troisième, une progression dans une forêt labyrinthique... Sans base établie, comme dans certaines missions des premiers Command & Conquer.

Le jeu est représenté en 3D, mais on est en droit de se demander si ce choix était judicieux. A vue de nez, en effet, ça ressemble fort à de la 2D. Cependant, tout ce qui se passe à l'écran est propre et détaillé. Sauf pendant les batailles ! Lors de confrontations avec quelques dizaines d'hommes, l'action devient confuse. La situation la plus gênante, c'est lorsqu'un seul ennemi est au milieu de vos troupes, parfaitement regroupées. On ne le voit plus et il est quasiment impossible de le désigner comme cible. *"Ce n'est pas grave,* nous direz-vous. *Ils vont lui tirer dessus d'eux mêmes."* Eh ben, non ! Vos unités ne réagissent pas. Comme ce n'est qu'une preview, le problème doit venir de là. Il est impensable qu'un jeu puisse sortir en l'état.



UN EXCELLENT MIXE DE JEUX QUI SONT DEVENUS DES RÉFÉRENCES !







1 Début. La première mission est une bataille navale très impressionnante.

2 Mieux vaut prévenir... Parfois, il faut avoir trois casernes pour produire des unités rapidement.

3 Intérêt. Quand deux peuples ennemis combattent dans votre camp, il est compliqué d'exploiter des ressources.

4 Assaut. Avant d'être aussi tranquille, il faut tuer des dizaines d'adversaires.

5 Dans les bois. Une option permet de voir les personnages.

Pour l'instant, il s'agit là du seul défaut qui nous ait sauté aux yeux, de la seule frustration née de cette version. Le reste s'avère déjà très intéressant. L'histoire, tout d'abord. Derrière la trentaine de missions du jeu se cache en effet un vrai scénario. Comme Warcraft ? Non, bien plus compréhensible, bien moins... Dynasty. Et que dire de la jouabilité ! Les mécanismes sont assimilables pour le commun des mortels (bâtiments, améliorations, levées de troupes, attaques...). Quant à la partie gestion, elle paraît empruntée à Age of Empires. Il y a trois ressources : l'or, le bois, la nourriture. Comme d'habitude, le nombre de maisons délimite la taille maximale de la population, limitée à 125 personnes. Mais la ressemblance avec d'autres titres ne se limite pas à ça. Cossacks est également une bonne source d'inspiration.

En revanche, le mode Multijoueurs propose deux types de parties tout à fait originales, liées aux voies ferroviaires. Le premier consiste à tracer une voie de chemin de fer pendant que l'adversaire essaie de vous en empêcher. Le deuxième, lui, est une course de vitesse à la construction. Quand les voies sont parallèles, ce n'est pas forcément drôle, mais quand elles se croisent, les combats sont inévitables et ce mode de jeu devient alors fantastique. Il ne nous reste plus qu'à attendre la version test en se revoyant quelques bons vieux westerns, histoire de se remettre dans l'ambiance.

Léo de Urlevan

EDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : Related Designs
GENRE : Stratégie
SORTIE : disponible
SITE : www.omans-land.com

STRATEGIE

LORDS OF EVERQUEST

PREMIÈRES IMPRESSIONS

L'un des plus célèbres univers persistants se transforme en jeu, à la sauce Warcraft. Goûtu !



Les références d'une référence

DIFFICILE DE NE PAS PENSER À DES MILLIARDS D'AUTRES JEUX QUAND ON ESSAIE LORDS OF EVERQUEST. MAIS LA MAGIE OPÈRE, DANS TOUS LES SENS DU TERME. APRÈS TOUT, POURQUOI NE PAS RENDRE UN HOMMAGE APPUYÉ À DES JEUX MYTHIQUES ?

Sony Online se lance dans les jeux de stratégie en temps réel (STR). Diable ! Ce n'est pas le genre de la maison, plutôt axée sur de nouveaux monstres, des zones inédites et, bien sûr, sur Everquest II, qui est d'ailleurs chroniqué dans la rubrique Multi. Immédiatement, on songe à Blizzard qui, lui aussi, change de genre pour s'essayer au MMORPG. Alors, serait-on devant un jeu "très inspiré" ? Quand on demande à James Parker, le chef de projet, s'il s'agit d'une réponse à Blizzard, il se marre. *"Non ! Bon, d'accord, c'est de la stratégie en temps réel, mais il y a énormément d'éléments appartenant au jeu de rôle en fait"*, concède-t-il

Les chiffres parlent d'eux-mêmes : des centaines d'objets magiques, pas moins de 125 sorts... On est bien loin des quatre sorts spécifiques à chaque héros de Warcraft III ! Et de ses cinq races. Ici, quinze factions bien distinctes sont disponibles, toutes tirées des aventures que vous avez déjà pu incarner ça et là dans l'univers du MMORPG. Toutes sauf une ! En effet, ce jeu marque l'apparition du peuple souterrain, qui tire sa force de la terre. N'empêche, des elfes noirs frappant des orques, ça nous rappelle quelque chose.

UNE DURÉE DE VIE ESTIMÉE À 75 HEURES !

Pour se changer les idées, on incarnera également des dragons, des gobelins, des trolls, des gnomes, des iksars... Le bestiaire traditionnel, quoi ! Très inspirée également, l'idée de ces Lords. Chaque joueur en possède un. Le vieux Total Annihilation, sorti il y a bien longtemps mais resté une référence pour pas mal d'aficionados des jeux de stratégie, fait encore des émules. On ne va pas revenir sur ce jeu, mais le concept est similaire.

Le Lord, c'est l'unité qui va faire la différence dans un combat, la cerise sur le gâteau, le "mec plus ultra". Il apprend de nouveaux sorts avec l'expérience, améliore ses armes en passant de niveau en niveau. La conclusion d'une partie se fait rarement sans lui. Chacun possède une "aura". Késako ? Eh bén, il s'agit d'un double sort (acquis dès le début de la partie) qui affecte toutes les unités présentes aux alentours. Mais pas de la même manière : bénéfique pour ses troupes et handicapante pour les ennemis. Quinze Lords, quinze auras, trente possibilités !

Norrath ? Non, pas encore. Eh oui, Lord of Everquest a également puisé son inspiration dans un autre titre bien connu des joueurs. Lequel ? Everquest, pardi ! La grande question est là. Plaira-t-il aux habitués des jeux de stratégie qui ne







1 Allô, les pompiers ? Mieux vaut ne pas se mettre devant.

2 Quel foutoir ! La jouabilité est-elle au rendez-vous dans ce cas-là ?

3 Trois zooms. Mais le plus rapproché est injouable.

4 Ahurissant. Les modèles sont presque aussi beaux que dans les MMORPG. Et 600 peuvent combattre !





connaissent pas du tout EQ ? Pour eux, ne s'agira-t-il pas d'un jeu de stratégie bien réalisé incapable de se hisser à la cheville d'un War3 ou d'un C&C? L'idée est de permettre aux fous furieux des PvP de découvrir un autre genre, et Norrath, dix mille ans avant sa mutation en MMORPG.

Bien sûr, plein de clins d'œil seront destinés aux habitués de la bande passante. A moindre coût en plus. En effet, aucun abonnement n'est nécessaire pour jouer en Multi (et des dizaines de cartes sont d'ores et déjà prévues). Quant à la campagne Solo, elle comporte 36 missions et une durée de vie assez importante (75 heures, selon les développeurs).

Un jeu de stratégie tiré de cet univers s'avère une "vraie" bonne idée qui ne peut qu'apporter une certaine originalité à un genre très convenu. Le jeu de rôle et la stratégie forment ici un mélange harmonieux. Espérons simplement que les auteurs ne vont pas décliner le concept à tous les genres existants. Il serait du plus mauvais effet de voir débouler des FPS d'ogres. Ou pire, de pouvoir incarner un elfe noir pilotant la dernière Ferrari !

Léo de Urlevan

EDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Sony Online Entertainment
GENRE : Stratégie
SORTIE : hiver 2003
SITE INTERNET : http://www.lordsofeq.com/

ACTION
DEAD TO RIGHTS

PREMIÈRES IMPRESSIONS
L'intro est une tuerie. Mais la réalisation du jeu lui-même ne semble pas être du même acabit.



Dans la peau d'un flic

MÉTHODES SINGULIÈRES, CÔTÉ SOMBRE, DÉSIR DE VENGEANCE... JACK SLATE POSSÈDE UN FAUX AIR DE MAX PAYNE. MAIS EN A-T-IL L'ÉTOFFE ?

Jack Slate est un flic, comme il en existe tant dans les rues de Grant City. Mais ses méthodes sont particulières. En fait, il est aussi diplomate et aussi pacifiste que George Bush. Pour tout dire, les balles sortent plus souvent de son flingue que des mots, de sa bouche. Et s'il faut détruire un building de cinquante étages pour empêcher des voleurs de s'enfuir avec le magot, alors il n'hésite pas une seule seconde et appuie sur le détonateur.

Une nuit, alors qu'il effectue une patrouille de routine, Jack reçoit un appel du central pour une fusillade. A peine est-il arrivé sur les lieux du crime que sa vie bascule. De la peau d'un flic réputé et respecté, en dépit de ses méthodes douteuses, il va se retrouver dans celle d'un fugitif pris entre deux feux. Pris pour cible par ses anciens collègues et par toute la racaille du coin, il se retrouve seul avec son chien pour faire la lumière sur cette obscure histoire.

Jack est accusé de meurtre – à tort, rassurez-vous ! – et, en plus de prouver son innocence, il va tout mettre en œuvre pour se venger de ceux qui ont tué sa femme. Ah non ! Ça, c'était dans Max Payne. Cette fois, il s'agit de son père. Apparemment, ce sont les commanditaires de ce meurtre qui lui ont tendu un piège. Mais ils ne l'emporteront pas au paradis. Parole de Jack !

La cinématique d'introduction de ce titre nous venant tout droit du monde des consoles est une pure merveille. Des explosions en pagaille, des fusillades incessantes, des cascades sublimes... Le résultat est digne des plus grands films d'action. D'ailleurs, le nom du héros ne serait-il pas un clin d'œil à Arnold Schwarzenegger, qui s'appelait Jack Slater dans le film *Last Action Hero* ?

Les premières images de Dead to Rights nous mettent une claque terrible et nous scotchent à l'écran. Malheureusement, une fois au cœur du jeu, on repose très



La méthode. Jack s'empare de l'arme de son ennemi, puis se sert de lui comme d'un bouclier, avant de l'abattre d'une balle dans la tête.

CETTE JEUNE FILLE PEUT CONSTITUER UNE BONNE RAISON DE JOUER À CE JEU

vite les pieds sur terre. Les graphismes *"in game"* sont loin d'être aussi explosifs. Mais bon, comme on aime à vous le répéter chaque mois, qu'importe l'emballage si le cadeau est plaisant ! Et de ce côté, Namco n'a pas à rougir de son produit, même si l'inspiration des développeurs ne laisse aucun doute.

D'emblée, on ne peut que comparer ce jeu à Max Payne : le côté sombre du scénario, la violence des méthodes employées, le "Bullet Time" devenu inévitable ces temps-ci (même Prince of Persia s'y met !), l'histoire du flic devenu fuyard… Sans parler de la présence de Shadow, son chien, à ses côtés. Ah non ? Ça, c'était dans Shinobi. Mais bon, rien ne manque à l'appel.

Si on met de côté ses graphismes d'un autre âge, Dead to Rights peut s'avérer être un excellent défouloir. D'autant que de bonnes idées sont à noter, comme le fait de pouvoir balancer un extincteur sur vos ennemis avant de le faire exploser en tirant dessus. Boum !

Socrates

EDITEUR :	LSP Games
DÉVELOPPEUR :	Namco
GENRE :	Action
SORTIE :	octobre 2003
SITE INTERNET :	www.deadtorights.com

1 Effets très spéciaux. Comme vous pouvez le remarquer, les divers effets ne sont pas très convaincants.

2 ManPower. La puissance au service du joueur.

3 Shadow. Vous dirigez ce chien, qui semble sortir de Shinobi, pour atteindre des endroits soi-disant inaccessibles.



SIMULATION
SPACE COLONY

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Le mélange des genres semble fonctionner à merveille, et on prend un réel plaisir à suivre tous ses persos.

Venus Jones

Héroïne spatiale. Vénus a tendance à déprimer. Un bon coup de pédale et il n'y paraîtra plus.

On a "simsé" sur la lune

L'ORIGINALITÉ NE PAYE PLUS. MAIS DES DÉVELOPPEURS PRENNENT ENCORE ENCORE LE RISQUE DE FAIRE N'IMPORTE QUOI. COMME LÀ !

Les mecs de Firefly sont étonnants. Après les deux Stronghold, on s'attendait à un nouveau jeu de château fort. Comme dit l'adage : "jamais deux sans trois". Mais cette fois, il nous file – clef en main – un jeu fun pour gourmets. Ce sont des visionnaires. Ils ont tout prévu, jusque dans les moindres détails, jusqu'à la décoration des stations stellaires… Et croyez-les, l'avenir de l'humanité n'est pas triste.

Un siècle et demi après le parution de ce numéro, le bilan est amer. Les hommes ont épuisé les ressources de la Terre et doivent trouver dans l'espace leur maigre pitance. Space Colony est donc un jeu de gestion, où il s'agit de naviguer de planète en planète, de remplir les objectifs des 24 missions et tout le pataquès. Vous pouvez aussi programmer des androïdes pour qu'ils fassent le sale boulot à votre place.

Classique, déjà vu cent fois ! Apparemment chiant à mourir, et pourtant… Ce serait simple si le jeu, en fait, ne lorgnait pas vers les Sims ! Il va non seulement falloir remplir les missions, mais aussi et surtout assurer la cohésion de l'équipe, bien les associer pour qu'ils coopèrent, les occuper dans les moments creux. Pas de tout repos !

Prenez Vénus, l'héroïne principale. Qui vous dit qu'elle va s'entendre avec la vieille mégère qui radote ? Ou avec les jumeaux japonais ? Ajoutez à ça qu'à chaque moment, des aliens – tous plus ridicules les uns que les autres – peuvent débarquer et changer leurs caractères. Du coup, de grosses engueulades en combinaisons spatiales éclatent, pour se partager les attractions, la bouffe…

Ils tombent malades ou amoureux, mais à première vue il n'y aura pas de patches pour les voir copuler. Le jeu est bourré de dialogues incisifs. Les mater s'entretuer, c'est sympa, mais ne perdez pas de vue qu'il y a un vrai jeu de stratégie derrière tout ça : de l'exploration et de l'exploitation spatiale, de la gestion, des combats…

En fait, le point fort de Space Calony repose sur ce mixe impeccable de légèreté et de profondeur qui renvoie le joueur de l'une à l'autre sans qu'il ne parvienne à se détourner de l'écran. Un véritable exploit compte tenu du genre qui peut très vite s'avérer rébarbatif !

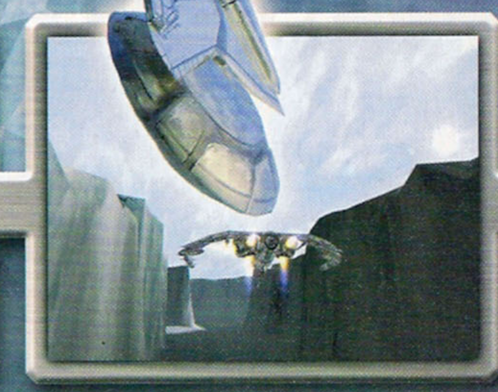
Jérôme

EDITEUR : Take2
DÉVELOPPEUR : Firefly Studio
GENRE : Simulation
SORTIE : imminente
SITE INTERNET : www.spacecolonygame.com



SORTIE
SEPTEMBRE 2003





WIND WARRIORS
ECHELON II






Pointsoft



STRATEGIE

CHICAGO 1930

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Retour au temps de la prohibition ! Des dialogues savoureux, de nombreuses possibilités… A suivre.

Ness ou Capone ?

APRÈS ROBIN DES MOIS ET DESPERADO, SPELLBOUND REVIENT AU TEMPS DE LA PROHIBITION. ENTRE INCORRUPTIBLES ET MAFIEUX !

Les Allemands de Spellbound Software n'en sont pas à leur coup d'essai. Dans leur éternel quête d'un jeu "à la Commandos" proche de la perfection, ils nous ont successivement invités du côté de Sherwood, avec Robin des Bois, en plein far-west, avec Desperados, et aujourd'hui dans le Chicago des années 30.

En ces temps de Prohibition, les mafieux règnaient en maîtres sur la ville. Costards en velours, bagouses aux doigts, Thompson à la main… C'est sûr : ces mecs-là avaient la classe ! Quoiqu'en disent les Incorruptibles et Elliot Ness, leur chef de file, dont l'unique but était de pourrir la vie d'Al Capone et de ses sbires.

Clairement inspiré de Commandos, ce jeu vous propose d'incarner ces deux camps et donc de suivre deux campagnes radicalement différentes. Dans la première, vous devrez trouver les planques des malfrats, dénicher l'adresse de leurs entrepôts d'alcool… et ne sortir votre arme de service qu'après avoir longuement réfléchi aux conséquences. Mais si vous passez de l'autre côté de la barrière, alors donnez-vous en à cœur joie et faites parler la poudre si l'envie vous prend.

Comme dans tous les titres de ce type, vous dirigez une équipe dont chaque membre possède sa spécialité. La brute épaisse, la petite frappe, le filou… En fonction des circonstances, il faut passer de l'un à l'autre et utiliser son potentiel. D'ailleurs, leurs caractéristiques évoluent en cours des parties, ce qui donne un côté jeu de rôle assez sympa à l'ensemble.

Bien sûr, ce type de jeu ne plaît pas à tous le monde. Graphiquement, on ne saute pas au plafond, et on doit parfois s'y reprendre à dix fois pour terminer une mission. Mais les fans seront certainement ravis de découvrir un nouvel univers. **Socrates**

EDITEUR : Wanadoo
DEVELOPPEUR : Spellbound
GENRE : Tactique
SORTIE : automne 2003
SITE INTERNET : www.spellbound.net



.un mobile NEW generation.
Télécharge des logos & Sonneries X-clusifs, des jeux sensas'
4 modes de commande!!
PAR TEL : 08 99 705 745
PAR MINITEL:3617 logosonnerie
SUR LE NET : www.logosonnerie.com
PAR SMS AU :82020
Ex : pour télécharger la sonnerie Mono Chihuahua envoie 46708 au 82020
0903 40 748
0901 902 261
NEW !!! Appelle le 3255(1) et dis «LOGOS» ou «SONNERIES»
SONNERIES
Pour les SONNERIES POLY, ton téléphone doit être configuré WAP.
Retrouve tes SONNERIES POLY sur le WAP ou l'I MODE
Du Pur Son, avec les versions Polyphoniques !!!
LE TOP
MONO POLY
46708 55765 Chihuahua
81977 76127 Au summum
82820 82742 Laisser parler les gens
43360 80826 Live is life
82301 76139 Le mur du son
48925 73837 Hey sexy lady
75613 76690 Satisfaction
76164 76681 Ma liberté de penser
80779 80814 DJ
80178 82551 The magic key
22026 81095 We Will Rock You
39987 80821 Sweet soca music
76150 78985 Dernière danse
11059 54256 Les bronzés font du ski
78846 78990 Gravé dans la roche
75937 79133 Bring me to life
53427 55670 Plantation
11025 55671 L'Exorciste
84584 82831 Matrix reloaded
52287 55667 Marie
11023 54254 Le Flic de Beverly Hills
85602 85605 Je voulais te dire que je...
78848 80830 Match nul
64888 74539 Dr Hannibal
TOP
TECHNO
EN X-CLU!! TES REMIX !
MONO POLY
78884 80452 Chihuahua V2
65041 84301 Hey sexy lady V2
74784 79700 Satisfaction V2
11040 80076 L'Exorciste V2
LES TUBES D'AUJOURD'HUI
MONO POLY
70787 74642 In da club
64886 75460 Bump bump bump
85098 84947 Chanson des jumelles
70647 75470 Cry me a river
80158 81885 Fan
53396 55770 Lose yourself
81451 81431 Lassons entrer le soleil
82578 82538 Et l'on n'y peut rien
52315 55668 Jenny from the block
82317 80817 Ojos asi
80756 81360 Save Me
79981 79897 Donne moi le temps
20037 78994 Still Dre
12092 55666 Paris latino
80754 80828 Maniac
74788 76126 L'amour est un soleil
80166 80819 Les sales gosses
46475 75469 Move your feet
75667 75966 Hotel commissariat
X-CLUSIF !!
19006 82154 Tellement je t'aime
65280 70831 Le frunkp
18014 82981 Vas-y Francky c'est bon
82621 82545 Sur un air latino
29162 76469 Family portrait
LE TOP RADIO
MONO POLY
78844 80185 Come undone
82819 81884 Crazy in love
83892 83823 Dis moi que l'amour
76148 81887 Get busy
82835 82757 Hypnotic tango
74800 76130 Ignition
80752 76141 I'm sorry
75947 79746 I'm with you
64930 82752 In assenza di te
83847 83810 J'ai pas vingt ans
85100 84910 Je trace
86400 86294 Je vais te chercher
87838 87837 Le bleu de l'océan
85974 85904 Love @ 1st sight
82600 80827 Ma conscience
84559 84558 Marylin
87982 87980 Nice people
79976 85881 Nous n'sommes pas
86424 86360 Papi Chulo (te traigo el mmm)
82332 81899 Rock with U
80174 81962 Rock your body
76526 76444 Scandalous
75895 76447 Sunrise
85119 84896 Where is the love?
FATAL
TV
MONO POLY
10054 55773 Agence tout risque
40747 82138 Albator
15018 55676 Capitaine Flam
15017 79941 Chapi Chapo
18874 90349 Day O (pub coca vanille)
10034 79953 Drôles de Dames
10008 70728 Friends
10010 82143 Hawaï Police d'Etat
13829 80065 Inspecteur Gadget
10053 80071 K2000
10124 80079 La croisière s'amuse
44023 85868 La la yela
15004 70807 La Panthère Rose
24049 80101 La petite maison ds la prairie
28760 55675 Les cités d'or
82619 82620 Les guignols
10048 80078 L'île aux enfants
10055 54260 Magnum
10014 70806 Muppet show
43272 82151 Olive et Tom
33003 79949 Pub DIM
SÉRIE CULTE
GLAMOUR
LOGOS COULEUR
Ton téléphone doit être configuré WAP
Retrouve tous Les LOGOS COULEUR sur le WAP ou l'I MODE
DIA 80251 77251
Bob MARLEY 34725 22177
ATOMIC KITTEN 85651
Avril LAVIGNE 80121
Christina AGUILERA 86699
Enrique IGLESIAS 80258
84552 79831 91329 82626
74362 86377
90452 90450
90464 90453
74607 81042
74909 74918 © Haring Estate
75989 79839 81969 78905 91043 86313 85156 76437 82645 86396
81108 89816 86644 86640 85633 87782 13459 90302 90282 90271
90146 89782 87867 87865 88163 87761 86747 84772 81096 90221
81106 90197 75799 82018 74261 86438 83938 47833 82635 80593
LOGOS XXL
90325 81965 20024 45251 89807 85512 85511 84931 85031 81761
81758 84452 80091 47305 52358 76070 75872 40153 39166 42281 80831 76170
20315 20313 22700 00365 22458 09184 23970 09639 28933 28932 23695 23694
23693 22930 22927 23476 23974 09766 31631 52937 31664 43218 43048 43032
LOGOS XS
71160 11547 51773 39196 51054 51101 20245 20242 69098 22722
30858 43027 47282 60210 29184 29738 47915 22727 29097 29093 80951 80971
du CHOUANT, du FUN, un MESSAGE UNIQUE pour accueillir tes potes sur ta messagerie / ton répondeur
Pour PERSONNALISER à 200% un seul N°
08 99 70 46 70
82105 50 CENT* In Da Club
55542 EMINEM* Lose yourself
82264 MARILYN MANSON* Du métal
85749 BENNY BENASSI* Satisfaction
FLORENT PAGNY* 81405 Ma liberté de penser 90626 Je trace
VA CHERCHER BONHEUR
41232 Va chercher bonheur
41231 Ton ami est à la plage
Ispice di BEN LADEN*
23951 Ispiice di connard
55237 Pitite message
86258 Wouhh ! Chiwawa
23952 Raser la barbe...
JAMEL DEBBOUZE*
77829 C'est trop la classe !
77832 Mesdames et Mesdames
77831 Dis-moi pas qu'c'est pas vrai
79672 Parisien!
* IMITATIONS ET PARODIES
Le BEST OF
81086 Chui' pas là, parle moi
18430 Simpsons*
19302 L'Exorciste*
01576 Jean-Marie Bigard*
01688 Elie Semoun
01301 Hein, que ça t'énerve !
74735 Nicolas Sarkozy* : ça vous choque?
73668 Dr Sylvestre* : Beuaahhh ça va péter!
74737 Jacques Chirac* : Prix Nobel de la Paix
40748 Stach Stach*
01585 Rappel illico
CHOUCHOU* : Ya personne pour la répondance !
79669 J'adore les bips!
79670 J'suis pas Monsieur Ingalls
LES PARODIES DE FILMS
74235 8 mile : Une chance par vie
85746 Hulk imitation
86250 Johnny English
82211 La Matrice
LES PARODIES T.V
29437 Agence tous risques
29063 Capitaine Flam
21802 Friends
HUMOUR
40369 L'autre Pays du Soleil Levant
22676 Coluche* : non! Pas Guy Béart*
TRANSFORME TON PORTABLE EN CONSOLE DE JEUX !!!
APPELLE VITE LE 08 99 70 55 99
NEW !!! 1 APPEL = 1 JEU
TÉLÉCHARGE EN X-CLU LES DERNIÈRES NEWS !!!
NEW !!! Appelle le 3255 (1) et dis JEU JAVA !!!
CHASE
WIZZARD PINBALL 82812
KAO CHASE* 81082
RAYMAN GOLF 85413
KEEP AHEAD 82808
Tom Clancy's Splinter Cell™ 84752
Compatibilités : Nokia 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 3650, 7650 - © 2003 Gameloft. Gameloft et le logo Gameloft sont des marques déposées de Gameloft S.A. Tous droits réservés. © 1995 Ubi Soft Entertainment. Rayman est une marque déposée de Ubi Soft Entertainment S.A. Splinter Cell est une marque de Ubi Soft Entertainment accordée sous licence Gameloft S.A. • Compatibilités de (*) : 3410, 3510i, 5100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650
(1)Tarif du 32 55 depuis un poste fixe : Consultez votre opérateur - Sonneries monophoniques : compatibles sur Nokia, Sagem, Philips, SonyEricsson, Motorola, Siemens, Trium, Sendo, LG, Samsung, Panasonic adaptés. Sonneries polyphoniques : compatibles sur Nokia, Alcatel, Panasonic, SonyEricsson, Motorola, Sagem, Samsung, Sharp et Siemens adaptés. Logos couleur : compatibles sur Nokia, Motorola, Panasonic, Sagem, SonyEricsson, Sharp, Samsung, Siemens adaptés, LG7000 et Alcatel 531. Big logos : compatibles fond d'écran sur Nokia et Siemens adaptés et en message image sur Nokia, Alcatel, SonyEricsson, Siemens, Samsung, Sagem adaptés. Logos classic : compatibles sur Nokia, Siemens, Samsung, SonyEricsson, Alcatel adaptés. 123MM-RC 342 177 029 • Tarifs depuis un poste fixe : 0899 : 1,349 €/appel + 0,337 €/mn • 3617 : 0,843 €/mn. Par SMS : 1€/ envoi+ prix d'un SMS - 3 SMS par téléchargement. Top SMS 3614 RC B411864986. En appelant nos services mobilité, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, nous vous rappelons que vous disposez d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives vous concernant. Vous pouvez donc à tout moment demander à ne plus figurer sur notre base en écrivant à : 123 MULTIMÉDIA - BP 1141 - 31100 TOULOUSE • JOE BAR TEAM, © Editions Vents d'Ouest/Bar2; © "LE PIAF" DAN SALEL - 2003 ; © Haring Estate ; BETTY BOOP : © KFS/FDTM Hearst/FS; TITEUF par Zep © France Animation / Editions Glénat / Canal J / France 3 / Smec; © Marc Robin - JTP - Mobibase; BOB MARLEY© 2003 Fifty-Six Hope Road Music. Ltd ; Corbis : © 2003 Corbis Inc ; © LUCKY COMICS 2003 ; GARFIELD © 2003 PAWS-All Rights Reserved ; FELIX LE CHAT © Felix the cat Productions Inc. ; © Christian Martin - JTP - Mobibase
123 multimedia



STRATEGIE
MASSIVE ASSAULT

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Un pari audacieux. Faire d'un jeu de stratégie tour par tour un petit bijou graphique. Avec brio !

Pas comme Total. Ces destroyers vont nettoyer les côtes.

Massive Attack

CE JEU DE STRATÉGIE PROPOSE UN RETOUR AUX SOURCES ET IL PARAÎT RELEVER CE DÉFI AVEC BRIO. SIMPLE MAIS EFFICACE !

Les jeux de stratégie se divisent en deux catégories, même si l'une d'entre elles s'est enfoncée dans les profondeurs abyssales de l'abandon vidéoludique (celle-là, je la copyrighte "phrase à la con du mois"). D'un côté, les STR (stratégie en temps réel) comme Warcraft III et C&C Generals. On déplace ses unités en même temps que l'ennemi, après moult réflexions mais aussi par réflexe. De l'autre, les jeux au tour par tour.

En clair, on attaque avec son char, puis on laisse jouer l'adversaire, un peu comme dans une partie d'échecs. Et ainsi de suite... C'est purement intellectuel. Le terrain de jeu est souvent composé de centaines de petits hexagones (les unités se déplacent alors dans six directions). Ce genre est certes complètement désuet, car non adapté aux graphismes actuels, mais pourtant, Massive Assault attaque. Et ça peut faire mal !

Sa simplicité est déconcertante. En deux temps trois mouvements, les règles de base sont parfaitement assimilées. Les mécanismes ne sont pas aussi complets que dans les autres titres du genre, où l'on devait de temps en temps se ravitailler en essence ou en munitions, mais rien de grave.

Dans Massive Assault, une guerre moderne fait rage, et ce ne sont certainement pas ce qui préoccupent les militaires du futur. Tant mieux pour eux, et tant mieux pour nous. Les cartes sont divisées en frontières, et passer l'une d'elles déclenche inévitablement un combat enragé. C'est pourtant à ce prix que vous pourrez atteindre votre objectif.

Afin de remporter la victoire, un choix d'unités assez impressionnant est à votre disposition. Il y a de tout : des véhicules rapides, d'autres causant beaucoup de dégâts ou encore ceux ayant une portée de tir énorme. Cinq ou six paramètres définissent ainsi chaque unité. Simple, efficace... La réussite est presque mathématique.

Le charme de Massive Assault reste cependant la fidélité aux jeux de stratégie au tour par tour alliée à une technologie moderne. On ne pensait pas revoir un jour ces règles dépassées repointer le bout de leur nez. Pourtant, elles s'avèrent toujours aussi efficaces.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Nobilis
DÉVELOPPEUR : Wargaming.net
GENRE : Stratégie
SORTIE : octobre 2003
SITE INTERNET : http://www.massiveassault.com/index.php

GESTION

RAILROAD TYCOON 3



PREMIÈRES IMPRESSIONS

Par rapport à Railroad Tycoon 2, les divers objectifs sont les mêmes, mais les moyens pour y parvenir sont plus simples. Trop ?

Caméra. Elle permet d'admirer des paysages qui manquent de vaches.

Enfantillages ?

A SA TROISIÈME MOUTURE, UN JEU ARRIVE "À MATURITÉ". ICI, C'EST LE CAS, MÊME SI TOUT A ÉTÉ SIMPLIFIÉ SUR CETTE VERSION.

Le démarrage de n'importe quelle partie de Railroad Tycoon 3 est toujours le même. En fait, le joueur découvre une carte, vierge de tout moyen de transport moderne. Ici, ça se déroule en 1880, et les chemins de fer sont en pleine révolution. A la tête de quelques dizaines de milliers de dollars, vous devez relier les villes entre elles, permettre aux voyageurs de se déplacer et d'échanger des marchandises d'une cité à une autre... Avec quelques bénéfices au passage.

Pour bien comprendre ce que cet opus a de révolutionnaire dans la série, il convient de faire un petit retour en arrière. Si une agglomération avait développé une ferme de moutons, elle produisait du coton. Si la ville d'à côté possédait une industrie textile, elle avait besoin de laine. Il suffisait alors de mettre quelques wagons dédiés au transport de cette matière pour faire tourner le commerce.

Ensuite, des wagons spécifiques aux vêtements pouvaient revenir dans les villes et vous en tiriez un bénéfice conséquent. Si les usines tournaient vraiment bien, il était même possible de les racheter ! La simplicité ne transparaissait pas. Il fallait étudier chaque ville, déterminer si une chaîne industrielle était rentable, calculer le nombre de wagons optimal... Du micro management de dingues !

Maintenant, on construit deux gares dans les villes les plus importantes, puis des rails avant d'achèter un train. Après avoir sélectionné l'option "auto management", l'ordinateur s'occupe de tout. Votre compte en banque fait des bonds, et les villes se relient de plus en plus vite, puisque ce point précis est devenu votre principale préoccupation. Même si celle de regarder son compte en banque monter tout seul est également très agréable.

De temps en temps, on achète toutes les usines d'une ville pour se faire plaisir et engranger encore plus de capitaux. La position de joueur est alors des plus confortables. Mais au bout du compte, c'est un peu comme si, dans Flight Simulator, vous étiez en permanence en pilotage automatique. Il est bien sûr possible de désactiver cet "auto management".

Niveau technique, l'équipe de développement nous a pondu un moteur diablement efficace : le terrain de jeu est énorme et il est possible de tourner la carte dans tous les sens, de zoomer sur une ville ou de revenir à l'échelle d'un pays en un éclair. Le tout sans perdre la moindre image par seconde !

Si Railroad Tycoon 3 n'est pas une tuerie graphique, bien que certains éléments soient plus travaillés que d'autres, l'eau s'avère assez réussie, de même que les trains d'ailleurs. Heureusement ! Mais on est en droit de se poser une question : les auteurs ont-ils fait le bon choix en optant pour la simplicité ? Les fans de gestion préféreront sans doute la légèreté et la prise en main de ce titre à la rigueur allemande d'un Industry Giants.

Léo de Urlevan

EDITEUR : Take2 Interactive
DEVELOPPEUR : Gathering of Developers
GENRE : Gestion
SORTIE : novembre 2003
SITE INTERNET : http://www.railroadtycoon3.com/

Le réflexe PriceMinister.com ?

L'ADRESSE A RETENIR POUR REVENDRE ET ACHETER SES JEUX VIDEO AU MEILLEUR PRIX ...

ACHETER moins cher ses jeux vidéo sans sacrifier la qualité, c'est désormais possible sur PriceMinister. Faites votre choix parmi plus de 1 500 000 produits disponibles et réalisez des économies de -20% à -80% sur vos nouveaux jeux (neufs déstockés ou d'occasion). Plus de déplacement, ni d'attente en magasin : tous les produits sont présentés de façon détaillée sur le site.
Le suivi de la transaction est assurée par PriceMinister qui joue un véritable rôle de tiers de confiance entre les acheteurs et les vendeurs : sécurisation du paiement, traitement des réclamations. Le système PriceMinister est à la fois communautaire et très professionnel. D'ailleurs les produits vendus sont proposés aussi bien par des professionnels (détaillants ou déstockeurs) que par des particuliers qui renouvellent leur équipement.

Tout le monde peut revendre son matériel ou ses jeux ...

Vous souhaitez REVENDRE votre matériel ou des jeux ? C'est aussi très simple ! Il vous suffit d'indiquer la référence et le prix des produits que vous voulez mettre en vente. Vous ne payez pas la mise en ligne et les frais d'envoi vous sont remboursés sous forme forfaitaire. Plus de 70 000 visiteurs par jour viennent chercher des bonnes affaires, l'un d'entre eux est forcément votre futur client !

Trucs et astuces pour mieux vendre :

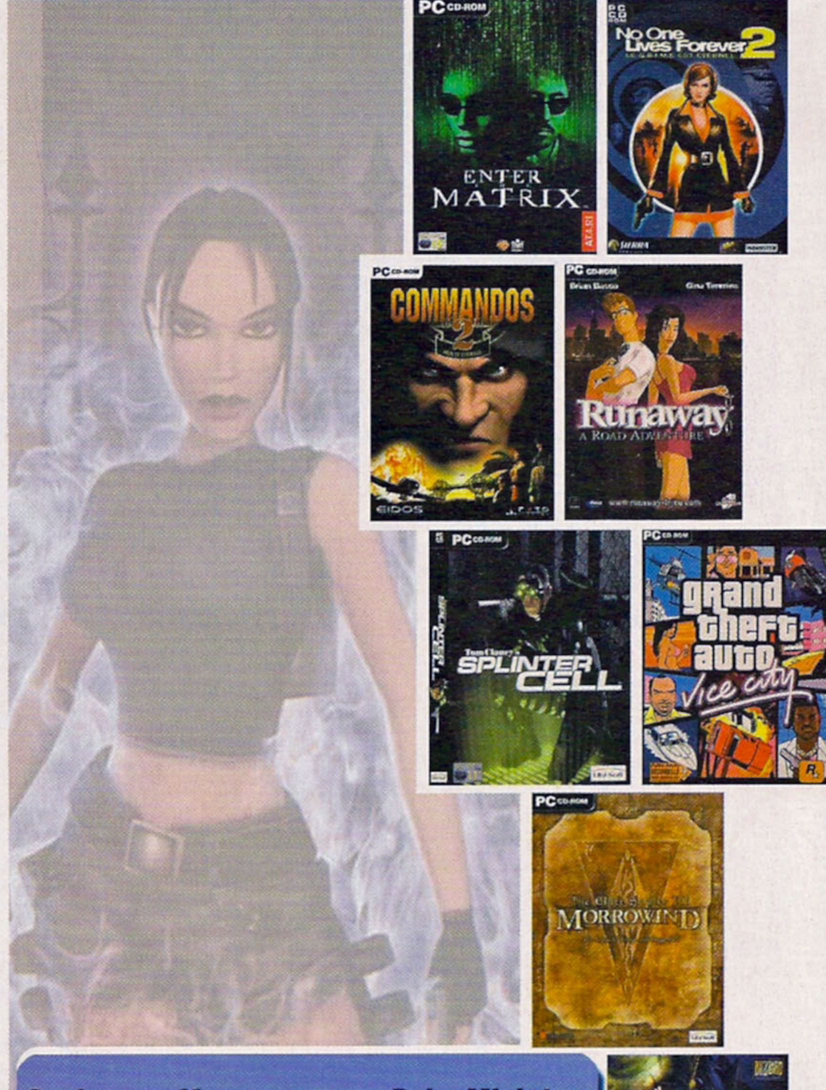
- s'aligner sur les prix des annonces existantes
- détailler la fiche produit si cela n'a pas été fait
- mettre la photo du produit si celle-ci manque
- proposer un commentaire sur votre annonce, pour donner une touche personnelle

Comment se faire payer ?

A vous de choisir :
- par virement tous les 10 jours,
- par chèque tous les mois,
- directement sur votre porte-monnaie PriceMinister à chaque instant.

La liste de souhaits ?

Si un produit n'est pas disponible ou pas au prix que vous souhaitez, n'oubliez pas de l'inscrire dans votre liste de souhaits : PriceMinister vous préviendra automatiquement dès qu'une offre correspondant à votre attente sera déposée sur le site !



Quelques offres vues sur PriceMinister

Tomb Raider 6 - L'Ange des Ténèbres (Jeu PC)
Neuf déstocké - 29,25 euros

Warcraft 3 (Jeu PC)
Neuf déstocké - 20,00 euros

Adaptateur de Manette Playstation sur PC
Occasion - Neuf - jamais servi - 5,99 euros



Offre découverte

15€

offerts sur www.priceminister.com

Pour profiter de l'offre, rendez-vous sur www.priceminister.com et tapez le code promo **GEN4PC** dans le champ coupon avant de payer*.

PRICEMINISTER.COM 50%

* offre valable sur toute 1ère commande d'un minimum de 150€, hors frais de port, effectuée avant le 15 novembre 2003.

PETITES ANNONCES

COMBAT/ACTION/AVENTURE

The Outforce
Support : PC - **Editeur :** TF1
Sortie : 01/01/2001
Meilleur prix : 1,49 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1300304

Chroniques de la Lune Noire
Support : PC - **Editeur :** Cryo
Sortie : 02/11/2000
Meilleur prix : 6,21 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/928352/AD000

Coffret Collector : Star Wars, Galactic Battlegrounds + add-on
Support : PC
Editeur : LucasArts
Sortie : 01/12/2002
Meilleur prix : 22 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1339280/PR036

GESTION/STRATEGIE

Settlers 4 Gold (VF)
Support : PC - **Editeur :** Ubi Soft
Sortie : 13/06/2002
Meilleur prix : 29,99 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1172659

Warrior Kings
Support : PC - **Editeur :** Microids
Sortie : 01/07/2002
Meilleur prix : 3,89 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/929977

Anno 1503 : Le Nouveau Monde
Support : PC - **Editeur :** EA
Sortie : 01/03/2003
Meilleur prix : 37,50 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1392137/AD000

Corsairs Gold
Support : PC - **Editeur :** Codemaster
Sortie : 08/11/1999
Meilleur prix : 3,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/929313/AD000

Baldur's Gate II : Shadows of Amn (Coffret Collector)
Support : PC - **Editeur :** Virgin
Sortie : 01/04/2001
Meilleur prix : 17,89 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/927915/AD000

Sim City 4
Support : PC - **Editeur :** Maxis
Sortie : 16/01/2003
Meilleur prix : 35,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1317896/AD000

SPORT

Ultimate Ride
Support : PC - **Editeur :** Vivendi
Sortie : 15/11/2001
Meilleur prix : 9,65 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/929943

Uefa Manager 2000
Support : PC - **Editeur :** Infogrames
Sortie : 10/05/2000
Meilleur prix : 2,50 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/928474/AD000

24 Heures du Mans
Support : PC - **Editeur :** Infogrames
Sortie : 14/01/2000
Meilleur prix : 3,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/928046/AD000

Beach Volleyball
Support : PC - **Editeur :** Mindscape
Sortie : 01/11/2001
Meilleur prix : 5,80 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/983618/AD000

LUDO-INTERACTIF

Chessmaster 5000 (100 % malin)
Support : PC - **Editeur :** Ubi Soft
Sortie : 14/06/2001
Meilleur prix : 4,30 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/927272/AD000

Coup de Pouce Anglais
Support : PC - **Editeur :** Cendant
Sortie : 02/03/1999
Meilleur prix : 10,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/929227/AD000

Arthur Ce1
Support : PC - **Editeur :** Mattel Interact
Sortie : 01/03/2001
Meilleur prix : 3,90 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/927284/AD000

Best Of Disney Games (3 Jeux)
Support : PC - **Editeur :** Vivendi Universal
Sortie : 13/06/2001
Meilleur prix : 11,40 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/929132/AD000

Dance Ejay 3
Support : PC - **Editeur :** Focus
Sortie : 15/10/2000
Meilleur prix : 8,90 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/928562/AD000

PRATIQUE

Dactylo Facile + 5000 Lettres Types
Support : PC - **Editeur :** Clic And Go
Meilleur prix : 10,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1532656/AD000

Kit Train Electrique Deuxième Edition Deluxe 3d
Support : PC - **Editeur :** Tf1 -
Sortie : 01/01/2003
Meilleur prix : 25,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1423160/AD000

1000 Modèles de Point de Croix
Support : PC - **Editeur :** TF1
Sortie : 01/06/2001
Meilleur prix : 5,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1070563/AD000

Tom Et Lisa : Coffret Vie Quotidienne
Support : PC - **Editeur :** Hachette
Sortie : 01/11/2000
Meilleur prix : 3,99 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/928313

HIT KARAOKE VOLUME 3
Support : PC - **Editeur :** FT PRODUCTION – **Sortie :** NC
Meilleur prix : 15,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1171696/AD000

Arbre Genealogique Ed. Premium
Support : PC - **Editeur :** Mindscape
Sortie : 15/04/2002
Meilleur prix : 9,99 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1053006/AD000

MATÉRIEL PC

Smart Joypad
Support : PC
Meilleur prix : 5,89 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1360818/AD000

Superbox 3 Pro
Support : PC - **Editeur :** 01/01/2003
Meilleur prix : 19,99 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1483471/AD000

VGA Box
Support : PC - **Meilleur prix :** 68 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1304277/AD000

Toshiba Portege 3500 - PIII 1,33 GHz RAM 256 Mo - DD 40 Go Modem - Rés. EN, Fast EN, Bluetooth, 802.11b - Win XP Tablet PC - 12.1" TFT
Constructeur : Toshiba
Meilleur prix : 2 645,72 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1324281/PR034

HP 41 - Cartouche d'impression - 1 x jaune, cyan, magenta - 460 pages
Constructeur : Hewlett-Packard
Meilleur prix : 6,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1470990/PR034

Sony VAIO GRV616G
P4 2.6 GHz - RAM 256 Mo
DD 40 Go - DVD±RW
Modem
Rés. EN - Fast EN
Win XP Home
16" TFT
Constructeur : Sony
Meilleur prix : 2089,05 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1439990/PR034

Apple Cinema HD Display
Écran plat - TFT - 23"
1920x1200 Apple Computer
Meilleur prix : 2501,11 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1207474/AD060

Hitachi CML154XW - Écran plat TFT - 15" - 1024x768/75Hz - 0.30 mm
Constructeur : Hitachi
Meilleur prix : 358,79 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1440285/AD060

Adaptateur réseau - PC Card Bluetooth
Constructeur : Sony
Meilleur prix : 228,32 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1281164/AD060

Carte graphique - 32 Mo SDRAM Quadro2 EX AGP 4x
Constructeur : Hewlett-Packard
Meilleur prix : 214,08 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1238121/AD060

Clavier Infrarouge Btc 5113 (Sans Fil)
Support : PC
Meilleur prix : 22,95 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1255186/AD000

Dual Analog Game Pad
Support : PC
Meilleur prix : 16,50 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1256139/AD000

Manette de Jeu Saitek Cyborg 3d Pad
Support : PC
Meilleur prix : 19,90 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1080185/AD000

OFFRES DE PARTICULIERS

No One Lives Forever 2 "Le C.R.I.M.E est Eternel"
Support : PC - **Editeur :** Sierra
Sortie : 22/10/2002
Meilleur prix : 17,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1218279/AD000

Petit Larousse 2003
Support : PC - **Editeur :** Vivendi
Sortie : 20/08/2002
Meilleur prix : 11,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1172519/AD000

Toca Race Driver
Support : PC - **Editeur :** Codemasters
Sortie : 02/04/2003
Meilleur prix : 37,50 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1393186/AD000

Corps Humain Version 4
Support : PC - **Editeur :** Softkey
Sortie : NC
Meilleur prix : 1,40 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1030025/AD000

Les Sims "Deluxe Edition"
Support : PC - **Editeur :** EA Games
Sortie : 04/10/2002
Meilleur prix : 37,95 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1187748

Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres
Support : PC - **Editeur :** Eidos
Sortie : 04/07/2003
Meilleur prix : 29,35 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1490753/PR036

Splinter Cell - Tom Clancy's
Support : PC - **Editeur :** Ubi Soft
Sortie : 28/02/2003
Meilleur prix : 24,99 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1356314/PR036

Command & Conquer : Generals
Support : PC - **Editeur :** EA Games
Sortie : 14/02/2003
Meilleur prix : 40,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1340251/PR036

Delta Force Black Hawk Down
Support : PC - **Editeur :** Novalogic
Sortie : 12/06/2003
Meilleur prix : 25,50 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1463758/PR036

Rise of Nations
Support : PC - **Editeur :** Microsoft
Sortie : 01/05/2003
Meilleur prix : 28,60 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1441382/PR036

Harry Potter et La Chambre des Secrets
Support : PC - **Editeur :** EA Games
Sortie : 14/11/2002
Meilleur prix : 24,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1256733/PR036

Indiana Jones et Le Tombeau de l'Empereur
Support : PC - **Editeur :** Lucas Arts
Sortie : 07/04/2003
Meilleur prix : 30 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1394907/PR036

Cycling Manager 3 Saison 2003-2004
Support : PC - **Editeur :** Cyanide
Sortie : 20/06/2003
Meilleur prix : 33,50 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1474957/PR036

American Conquest
Support : PC - **Editeur :** Focus
Sortie : 17/11/2002
Meilleur prix : 25,00 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1283116/PR036

Les Sims Surprise Party
Support : PC - **Editeur :** EA
Sortie : 05/04/2001
Meilleur prix : 13,34 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/927575/PR036

Enter The Matrix
Support : PC - **Editeur :** Infogrames
Sortie : 12/05/2003
Meilleur prix : 27,90 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1436092/PR036

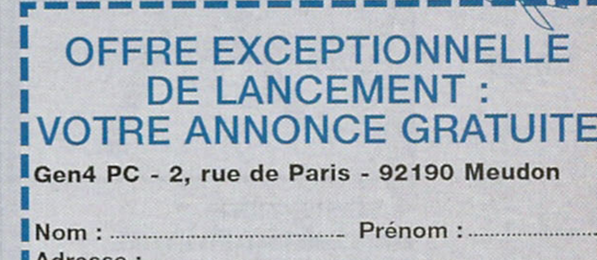
Unreal Tournament 2003
Support : PC - **Editeur :** Infogrames
Sortie : 02/08/2002
Meilleur prix : 24,88 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1172477/PR036

Freelancer
Support : PC - **Editeur :** Microsoft
Sortie : 10/05/2003
Meilleur prix : 25 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1445473/PR036

Devastation
Support : PC - **Editeur :** Arxel Tribe
Sortie : 23/05/2003
Meilleur prix : 18,80 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1447701/PR036

Praetorians
Support : PC - **Editeur :** Eidos Interactive - **Sortie :** 04/03/2003
Meilleur prix : 24 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1358967/PR036

Publiez vos petites annonces directement sur le Web ! Rendez-vous sur le site : www.gen4pc.com



OFFRE EXCEPTIONNELLE DE LANCEMENT : VOTRE ANNONCE GRATUITE

Gen4 PC - 2, rue de Paris - 92190 Meudon

Nom : .... **Prénom :** ....
Adresse : ....
....
Ville : ....
Code postal : .... **Tél. :** ....
Êtes-vous abonné à Gen4 PC ? **Oui** ❑ **Non** ❑

Les annonces de vente de logiciels ne doivent concerner que les originaux. Nous sélectionnons d'abord les propositions de vente de matériels. Dans tous les cas le prix de vente doit être indiqué.

Vente ❑ **Achat** ❑ **Contact** ❑
Produit
Support
Prix
http

Ces pages sont réservées aux particuliers. Si votre annonce est de type commercial, contactez notre service publicité au 01 46 90 20 05

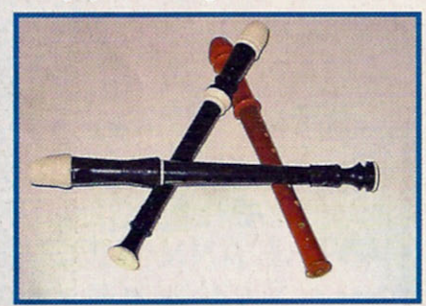


Rentrée, dans le mur !

Gen4 aussi a fait sa rentrée. Nouveau départ pour le magazine, nouveau maître pour les rédacteurs ! Et il n'a pas l'air commode, le professeur...

2 septembre.
Il est 9 heures. Les nouveaux locaux de Gen4 ouvrent leurs portes. Léo est très impatient ! Il va avoir des cours de comptabilité cette année. Un petit peu anxieux, le directeur, qui dispense les cours, le rassure : "*Ça roule, ma poule !*". Jérôme a oublié d'acheter un réveil... Tant pis, il apprendra à écrire l'année prochaine.

3 septembre.
C'est déjà mercredi. La bande de copains se réunit et chacun y va de son commentaire. Ana est amoureuse de son prof de pipeau. "*T'es beau, t'es beau !*". Jérôme a dégotté un contrat de qualif'. Il est apprenti journaliste dans un vrai mag. Tous l'envient : il va gagner de l'argent, c'est sûr !



4 septembre.
La cantine n'est vraiment pas bonne. C'était mieux avant. En plus, cette année, on passe des examens... Contrôle continu ! Tout le monde va y passer ! "*Les profs aussi passent des contrôles*", assure Jérôme.

5 septembre.
Suite à un chahut, tout le monde est puni, au pain sec et à l'eau. Le dirlo, il est marrant, il ressemble à un cow-boy sans cheval. Ça fait rire Léo. C'est déjà ça... "*A qui le tour ?*"



6 septembre.
Le week-end arrive avec son avalanche de devoirs. Pfff !!! Impossible de faire le problème 170. "*A quatre, c'est chaud*", s'exclame le groupe de travail qui planche dans la salle d'études de l'internat. Une voix bienveillante émanant du fin fond du couloir a tôt fait de les rassurer : "*Ça roule, ma poule !*". Le soir même, Jérôme les quitte. Il part à Seattle en classe verte ! Le veinard, il sèche l'examen du mardi en plus.

9 septembre.
Trop dur. Les profs n'ont pas lâché la moindre info. "*Vous repassez la semaine prochaine*". A l'autre bout du monde, Jérôme apprend qu'il est collé ! Il pète les plombs et seuls les urgences



parviendront à le maîtriser ! Après avoir payé sa caution, il peut enfin retourner voir ses camarades. "*C'est la lutte finale...*"

11 septembre.
Une date de sinistre mémoire pour tous, cette date restera gravée pour d'autres raisons dans la mémoire de l'équipe. Socrates a retiré ses chaussures !

12 septembre.
Le devoir est à rendre. La rédaction rend donc sa copie. Soupirs. Jérôme est perplexe, avec un calcul tout bête en tête. "*170, c'est 15 fois 11 + 5. C'est la limite de la série quand la connerie tend vers l'infini, et c'est une limite finie ça !*", s'exclame Jérôme. Tous le regardent d'un air stupéfait. "*C'était une rédaction, petit. Pas une épreuve de maths !*" assure Ana. Malaise. C'était quoi au juste, cette épreuve ? Et cet établissement ? C'est quoi au juste ?

13 septembre.
Nos compères se sentent mal à l'aise. Pour Léo, c'est clair : "*Il s'agit de la version real TV de La Classe et on est enfermé dedans*". C'était donc ça, ces rumeurs de bimbos pour remonter l'audimat ! "*Ça roule, ma poule !*"

15 septembre.
C'est le grand soir, petits pincements au cœur pour tous. Demain le Jury tranchera ! Eliminations ? "Ça roule ma poule aux œufs d'or !"

> **“170, c'est 15 fois 11 + 5. C'est la limite de la série quand la connerie tend vers l'infini...”**

Par les créateurs de MONOPOLY TYCOON™

VEGA$ MAKE IT BIG

" Vega$: Make It Big l'ultime Tycoon sur PC "
PCZONE

" Un Sim City spécial Las Vegas "
PCJEUX

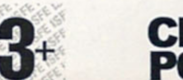
PC CD-ROM
VEGA$ MAKE IT BIG
'PAR LES CREATEURS DE MONOPOLY TYCOON'

BATISSEZ ET GEREZ VOTRE EMPIRE DANS LA VILLE DE TOUS LES VICES !






- Deux modes de Jeu : Competition ou SandBox (entièrement personnalisable)
- Moteur graphique 3D offrant une vue complète à 360° et un niveau de détails inégalé.
- Deux mondes à construire en simultané : Le monde extérieur (attractions, routes, bâtiments...) ; le monde intérieur (casinos, restaurants, hôtels...)
- Las Vegas entièrement reconstitué : 5.000 personnages mobiles, 500 voitures en mouvement, possibilité de jouer de jour comme de nuit, changement des conditions climatiques...
- Plus de 90 personnages différents : clients, milliardaire, stars du show-biz...
- Plus de 100 bâtiments, attractions, décorations intérieures et extérieures...
- Possibilité d'échanger ses casinos via le site officiel du jeu.















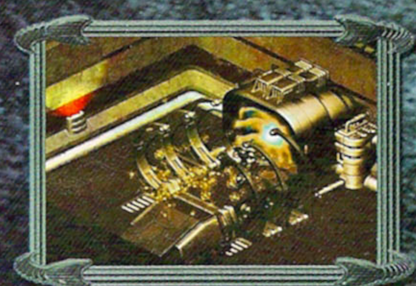
HARBINGER

Pénétrez dans le vaisseau-monde le plus destructeur de l'univers.



" C'est Diablo™ dans l'Espace !!"

Elecplay.com









http://harbinger.dcegames.com



PC CD-ROM